



O estranho
entre nós

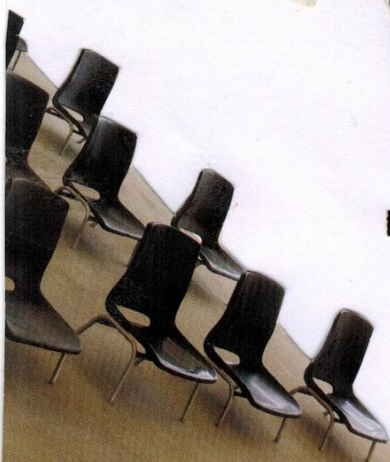


Eu sou a rua

estrangeiro

Ins
piração

plurissensorial



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
Campus Baixada Santista

CAMILA TEIXEIRA COSTA

EXPOSIÇÕES LÚDICAS:
Uma análise histórica do brinquedo

Santos
2013

CAMILA TEIXEIRA COSTA

EXPOSIÇÕES LÚDICAS:

Uma análise histórica do brinquedo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de São Paulo - *Campus* Baixada Santista - como parte dos requisitos para a obtenção do Título de Graduação em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Demarchi Silva Terra

Santos
2013

CAMILA TEIXEIRA COSTA

EXPOSIÇÕES LÚDICAS:

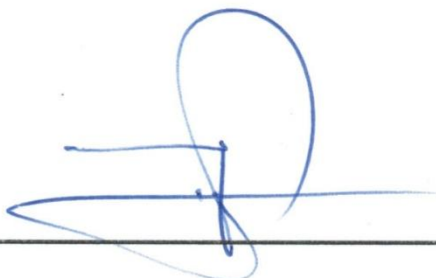
Uma análise histórica do brinquedo

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso defendido por Camila Teixeira Costa e aprovado pela Banca Examinadora em 16/12/2013.

Prof. Dr. Vinícius Demarchi Silva Terra
Orientador

Santos
2013

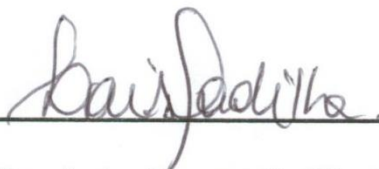
Banca Examinadora



Prof. Dr. Vinícius Demarchi Silva Terra
Orientador



Prof. Dr. Conrado Augusto Gandara Federici



Profa. Dra. Laíse Tavares Padilha Bezerra

Dedicatória

Dedico este trabalho com gratidão a quem,
dedicou a mim, não só palavras, conversas, narrativas e ideias,
mas caminhos, passagens, condições e possibilidades, fazendo com que
sonho e realidade coexistissem em silenciosa e contraditória harmonia.
Muito obrigada, Vinícius Terra e Bia Moraes.

Agradecimentos

Agradeço mesmo sabendo que as palavras aqui dedicadas não são suficientes para expressar o que realmente sinto, mas talvez seja uma demonstração da gratidão a todos aqueles que de alguma forma me ajudaram e possibilitaram meu caminho rumo à concretude deste trabalho.

Aos meus pais, Lúcia e Geraldo, por estarem sempre ao meu lado, mesmo na distância! Sentir o amor de vocês me fez crer na minha potencialidade.

À Laura e Artur, sentir a pureza de vocês me renova a cada encontro, pois redescubro na infinitude de seus sorrisos, a felicidade.

Novamente agradeço, ao meu querido orientador, Vinícius, pois sem ele não teria me entregado a experiência da escrita e a diluição da densidade objetiva.

À querida Beth e Gabriela, do SESC/Memórias, que me ajudaram com muito carinho a me encontrar neste estudo.

Ao querido Prof. Conrado, por me ensinar a arriscar.

A querida Profa. Laíse, por compartilhar com tamanha gratidão seu conhecimento sensível do mundo.

Aos meus amigos, companheiros e pessoas que me escutaram, conversaram e me ajudaram durante toda a minha trajetória acadêmica, proporcionando experiências fascinantes.

Aos meus professores, que com suas palavras me despertaram para um universo de virtualidades.

Ao amor.

Um poeta contemporâneo disse que para cada homem existe uma
imagem que faz o mundo inteiro desaparecer. Para quantas pessoas
essa imagem não surge de uma velha caixa de brinquedos?
(Walter Benjamin)

Resumo

O objetivo deste trabalho foi analisar o brinquedo como objeto histórico da sociedade. A partir de um viés sócio-histórico, a problemática deste projeto se configura em analisar as transformações históricas dos modos de apresentar os brinquedos ao público em exposições lúdicas. Ou seja, compreender as exposições lúdicas como produções culturais que difundem sentidos e significados estéticos e políticos sobre o brinquedo. Esta pesquisa teve como objeto de estudo o catálogo da exposição Mil brinquedos para a criança brasileira, realizada pelo SESC Pompéia/SP, em 1982. Acredita-se que o estudo das exposições torna possível perceber o brinquedo como expressão da cultura. Permeando a escrita surge o conceito de listas, que potencializa a experiência vertiginosa no homem. Para além de um trabalho de conclusão de curso, esta pesquisa possibilitou a percepção do prazer da palavra e da enunciação.

Palavras-chave: Jogos e Brinquedos. Exposições. Cultura. História.

Abstract

The purpose of this study was to analyse the plaything as a historical object of society. From a sociohistorical approach, this project is configured to analyze the historical transformations of ways to present the playthings to audience in ludic exhibitions. In other words, to understand the ludic exhibitions as cultural productions which disseminates political and aesthetic meanings about the plaything. This research had as subject study Thousand playthings for brazilian children catalog, performed by SESC Pompéia/SP, in 1982. It is believed that the exhibitions study makes to realize plaything as expression of culture possible. The concept of lists appears permeating writing, which potentiates the man's vertiginous experience. Beyond an end-of-course work, this research allowed the pleasure's perception of the word and enunciation.

Keywords: Play and Playthings. Exhibitions. Culture. History.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Fotografia da capa do catálogo da exposição Mil brinquedos para a criança brasileira, 1982, acervo SESC/SP.	35
Imagem 2: Lotação, artesanato popular, Itaquera, SP, lata, acervo Sesc, São Paulo.	40
Imagem 3: Carros, Casa de Detenção – São Paulo, metal, lata e madeira; acervo Sesc, São Paulo.	40
Imagem 4: Carro (1924) e trator (1930), metal, Antonio Nogueira Junior, São Paulo.	40
Imagem 5: Animais de madeira, plástico, pelo e papel, coleção de Marcos Concílio, São Paulo.	43
Imagem 6: Boneca Alemã, 1917, biscuit, h. 110 cm, fabricação: Kammer-Reinhardt, Simon-Halbig. Boneca Alemã, 1895, biscuit, h. 75 cm, fabricação: Armand Marseille, coleção Liliana Duarte, São Paulo.	44
Imagem 7: Brinquedos de sombras, papel celofane e hastes de metal, Casa do VentoForte, São Paulo	47
Imagem 8: Carros, artesanato popular, Apiaí, SP, barro, acervo Sesc, São Paulo.	51
Imagem 9: “Animália”, madeira, Gioco, São Paulo.	56
Imagem 10: Pebolim, plástico, metal e madeira, Artefatos de Madeira Pinochio Ltda., São Paulo.	60
Imagem 11: Família de Robots, Japão, metal e lata, coleção de Jorge Kaufman, São Paulo.	64

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. O BRINQUEDO E A MEMÓRIA	14
1.1. O brincar, o brinquedo, a brincadeira	14
1.2. Memórias do brincar e do brinquedo	18
1.3. História do brinquedo	22
1.4. A história e o brinquedo	23
1.5. Metodologia	26
2. OS MIL BRINQUEDOS	30
3. AS EXPOSIÇÕES PARA AS CRIANÇAS.	35
4. SOBRE AS EXPOSIÇÕES LÚDICAS: O BRINQUEDO E A PALAVRA	69
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS	79
APÊNDICES	82

INTRODUÇÃO

O interesse por esse tema se iniciou a partir do reconhecimento do brinquedo como expressão cultural de uma determinada época. E é a partir deste viés sócio-histórico que se aborda este tema. Pelo brinquedo, o real pode se tornar imaginário e há reconstrução e ressignificação dos pensamentos, objetos e ações.

O estudo dos brinquedos não pode prescindir do contexto de sua produção, distribuição, exposição, consumo e recepção, porque o brinquedo não existe apartado da sociedade. Ele é destinado à criança. E neste destino moram os desejos da cultura, da história e da sociedade que se manifestam para a criança. Frente a este destino, a criança experimenta o mundo e vivencia sua capacidade de reinventá-lo, pois pelo lúdico ela consegue agir para além da conformidade com o que vê. Assim, ao brincar a criança não apenas assimila o mundo à sua volta, mas também aprende a desacomodá-lo e se reacomodar, agindo entre a linguagem do corpo, das coisas, dos seus nomes e das suas imagens.

Estudar o brinquedo é estudar a linguagem da criança – uma linguagem corporal, verbal e não-verbal. Estudar a exposição do brinquedo é estudar como esta linguagem é socializada e transmitida à criança. Seguindo estes pressupostos, a problemática deste trabalho se configura em analisar as transformações históricas dos modos de apresentar os brinquedos ao público em exposições lúdicas, ou seja, pretende-se compreender as exposições lúdicas como produções culturais que difundem sentidos e significados estéticos e políticos sobre o brinquedo. Acredita-se que o estudo das exposições tornará possível perceber o brinquedo como expressão da cultura.

Buscou-se demonstrar uma infinidade de brinquedos assim como sugerir que há muito mais do que o quê foi pesquisado (enxerga-se). Revelar o que a princípio parece ser irreconhecível é função primeira da narrativa, que se atribui ao autor desta obra a missão de investigar as coisas, demonstrando a condição histórica do brinquedo. O discurso revela o que existe enquanto experiência individual do narrador: a consciência concreta e sensível das coisas. Demonstra as relações históricas que se vinculam a cada instante da existência do homem à existência das coisas.

Fragmentos, pedaços e lembranças fazem parte desta escrita, em que a realidade e a fantasia se misturam em minuciosa e contraditória alegria. Indecisão, exatidão, medo, paixão, entrega, loucura, prazer, transe, orgasmo, introspecção, pluralidade, existência, gula, memórias, fascínio, vitalidade, sonhos, tristeza, compaixão, refúgio, entrega, alucinação, densidade, dureza, consistência, partilha, cooperação, classificação, domínio, autossuficiência, saudade, vaidade, estética, arrogância, suntuoso, perfeição, belo, deleite. Descobrir o prazer das listas manifestou-se através de sua enumeração, pela musicalidade da ordem e pelo prazer vertiginoso de reunir elementos. Assim sendo, originou-se a partir da fruição estética e funcional de sua ordem. Para além

de um trabalho de conclusão de curso, esta pesquisa revela quem eu sou: através dela fui me redescobrir - cada narrativa demonstra a essência do meu ser.

Estabeleceu-se uma identidade na construção da narrativa – seja na forma, no conteúdo, nas análises, na estética: por trás disso está a importância de sentir-me à vontade no espaço autoral. Este projeto possibilitou a percepção do prazer da escrita e da enunciação.

1. O BRINQUEDO E A MEMÓRIA

1.1. O brincar, o brinquedo, a brincadeira

Tentar definir o que é brincar é complexo, pois são várias as teorias sobre essa definição, e muitas vezes o próprio brincar se autodefine. Uma atividade pode ser considerada brincadeira em alguns momentos e em outra situação deixa de sê-lo, depende do sentido e do significado de quem brinca, porque uma mesma atitude pode reproduzir uma ação do dia-a-dia e não ser lúdico. De acordo com Kishimoto (1988), o brincar pode ser caracterizado como um comportamento que possui um início e um fim em si próprio, surge naturalmente, sem obrigação e de livre prática. Pellegrini e Smith (1998, *apud* HANSEN *et al.*, 2007), acrescentam que a grandeza do brincar está mais no próprio processo, do que nos seus fins, ou seja, é na construção e no desenvolvimento do brincar que existe a sua essencial importância.

O brincar é a linguagem da criança, na qual ela vivencia experiências e utiliza seu corpo como matéria viva de conhecimento. Segundo Vygotsky (1998), o brincar é a fase mais importante da infância, em que favorece a criação do imaginário, o desenvolvimento da representação e do símbolo. O brincar propicia a fala livre da criança, sem regras de controle ou vigilância. Muito além de fazer parte de um período da infância ou de uma prática física, é a partir do brincar que a criança constitui relações humanas. Para Bateson (1977, *apud* VECTORE e KISHIMOTO, 2001), o brincar está aliado à linguagem e à comunicação, porque só brincam os indivíduos que se comunicam. Desse modo, percebe-se que para além das crianças, os adultos, jovens, a população em geral também brinca, indiferente da idade, gênero e classe. O brincar possibilita a curiosidade, a imaginação e a transgressão criativa para todas as idades. Compreender a importância do brincar e da brincadeira para a criança não exclui a possibilidade de o adulto brincar, mas só enfatiza essa importância.

Segundo Huizinga (2000), o jogo representa uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividades repletas de particularidades, é uma atividade voluntária e se caracteriza pelo fato de ser livre, em que se insinua como um intervalo da vida cotidiana cuja finalidade é alcançar a satisfação e prazer – que consiste na própria realização do jogo. Ou seja, o prazer, a liberdade, a evasão, a pouca seriedade, as regras, a ordem, o caráter de ficção, de representação e sua limitação no tempo e no espaço são características do jogo (HUIZINGA, 2000). A pouca seriedade que Huizinga (2000), faz referência na caracterização do jogo, remete ao cômico e ao riso, que acompanha na maioria das vezes, o lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. Quando uma criança brinca ou joga, ela o faz de maneira bastante compenetrada, demonstrando que o jogo infantil é uma atividade séria, mas uma seriedade lúdica.

Desse modo, o jogo é uma atividade praticada dentro de limites temporais e espaciais próprios, no qual os terrenos destinados a ele são “lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras” (HUIZINGA, 2000, p.13). Tendo em vista que o lúdico significa ilusão e/ou simulação, então, pode-se dizer que destacando o lúdico no brincar e jogar, a criança estará se destacando, isto é, imaginando outro mundo só para ela, distanciando-se do mundo imposto pelos adultos, em que ela pode exercer sua soberania: pode ser um extraterrestre, mergulhador, piloto de avião, cozinheiro. No jogo a criança liberta-se do domínio sob o qual ela era submissa às ordens e comandos, e tenta se realizar no seu mundo lúdico, evadindo da realidade dos adultos.

No jogo há a presença simultânea tanto da seriedade na ação, quanto da alegria e descontração, pois não há nenhuma degradação enquanto atividade séria na diversão, especialmente na diversão infantil (CAILLOIS, 1990). De acordo com Caillois (1990), o jogo é uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria, predominante de incerteza e de caráter improdutivo, pois não se tem a concretude de criar bens nem riquezas. Somente se joga quando é do desejo do sujeito: quando ele quer e o tempo que se quer, ou seja, para além de uma situação estruturada pelo tipo de material, o jogo combina com liberdade e invenção. As atividades lúdicas possibilitam tanto na criança quanto no homem, expressões da cultura de um povo e de uma sociedade, pois através delas muito se pode descobrir sobre os hábitos e sobre as estruturas basilares de cada sociedade (CAILLOIS, 1990). Os homens e a sociedade à qual pertencem estabelecem sentidos para a ação de brincar e de jogar, visto que o jogo pode e deve ser apreendido como uma possibilidade de exercício da capacidade crítica e reflexiva da realidade cotidiana (CAILLOIS, 1990).

Muitos jogos e brincadeiras não se originaram somente entre as crianças, mas também entre os adultos, que os utilizavam como ritos e como produto de simbologias. As brincadeiras fazem parte da reprodução da história de um determinado povo (CARNEIRO e DODGE, 2007). Pelo corpo, as crianças se expressam, e pelo brincar há a possibilidade da expressão da cultura infantil, pois brincando a criança potencializa o imaginário e a corporeidade, cria relações e possibilita o desenvolvimento e aprendizagem. Além de um momento de recreação e prazer, é no brincar que há a possibilidade de desenvolver autonomia e responsabilidade: uma criança pode optar se quer participar de uma brincadeira ou não, sabe o que deseja brincar, dá outros sentidos e definições a objetos e jogos (QUEIROZ, MACIEL e BRANCO, 2006). “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 127). Essa importância do brincar advém da potencialidade de desenvolvimento da criança através das relações com objetos e com outras crianças. Inicia-se um processo de vivência de acontecimentos e experiências, que promove as habilidades da criança e instiga a novas sensações.

As transformações ocorridas na sociedade, como a industrialização, globalização, o consumo exagerado e o crescimento da urbanização influenciam os modos de brincar da criança e como ela se relaciona consigo própria. Os brinquedos e brincadeiras já são outros, o que era somente de domínio dos artesãos agora também é da indústria, e a cultura popular se modifica cotidianamente, de tempos em tempos (BENJAMIN, 2000). A brincadeira já foi definida como uma simples forma de recreação e até mesmo como fútil, no século XIX, durante o Romantismo (BROUGÈRE, 2001). Com o passar dos anos, vários filósofos e estudiosos, como Rousseau, Claparède e Fröbel, estudaram tal concepção e demonstraram a importância da brincadeira, como algo espontâneo e natural, em que é vista como uma expressão direta da verdade na criança (BROUGÈRE, 2001).

Antes mesmo de definir a brincadeira como um processo educativo, ela é um meio de expressão infantil. “A brincadeira é o mais alto grau do desenvolvimento infantil [...] porque ela é a manifestação livre e espontânea do interior” (FRÖBEL, 1881, citado em BROUGÈRE, 2001, p.92). É o momento de descoberta da criança, na qual ela aprende a entender, dominar e compreender, em que a brincadeira se constrói como consequência de uma aprendizagem social, um espaço de socialização, de exercício de criatividade, em um processo de relações interindividuais. A brincadeira não é inata ao homem, surge de influências culturais, possui um aspecto incerto, livre e aleatório, porque tudo acontece a partir do ritmo da criança, ela dá liberdade de criação e expressão para a criança, e por essa liberdade há uma incerteza de aprendizagem. Assim, os resultados do brincar não são concretos, mas o processo da construção da brincadeira traz uma maior possibilidade do desenvolvimento da aprendizagem (BROUGÈRE, 2001).

A brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica. O caráter lúdico de um ato não provém da natureza de que aquilo é feito, mas da maneira como é feito (BROUGÈRE, 2001, p.100).

Os jogos e as brincadeiras podem ser considerados fatos universais, em que a ação de brincar está presente em cada povo e possui a sua própria identidade cultural - ao mesmo tempo em que é universal, também é pessoal e específico, depende do espaço e tempo que estão configurados. Assim, a brincadeira é cada vez mais percebida como uma atividade que promove a reflexão, criticidade e a formação social do indivíduo (KISHIMOTO, 1988). A partir do olhar de Winnicott (1975), pode-se afirmar que antes mesmo de ser uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, a brincadeira é uma forma de organização social e maturação psíquica, em que não correspondem somente à infância, mas ela está presente em todas as fases da vida, contribuindo para o desenvolvimento do senso crítico, da troca de personagens, da possibilidade de estar e experimentar.

A brincadeira é uma atividade essencialmente coletiva, assim como os jogos. Possibilita uma menor intensidade de espontaneidade e gratuidade, devido à contraposição do desejo de vencer, competir e disputar, que pode existir em seus elementos formadores, mesmo que sejam praticados com prazer (KISHIMOTO, 1988). Já o brinquedo revela práticas associadas ao envolvimento, espontaneidade, e sem outro propósito que não o de se entregar ao lúdico, sendo o primeiro instrumento da atividade humana.

Seriam brinquedos aqueles em que não há disputa, brincar-se por brincar, jogar-se por jogar: brincar com boneca, perna-de-pau, catavento, etc. Outra acepção de brinquedo é objeto com o qual se realiza o jogo, o entretenimento. Brincadeiras seriam aqueles jogos em que há disputa, provocam o desejo de ganhar, de vencer: bolinha de gude, futebol de meia linha, etc (ARAÚJO, 1964 *apud* OLIVEIRA, 1982, p.53).

No brinquedo há uma prática mais próxima do individual, pois se pode dispensar a existência de parceiros - fica a critério da criança a partir de sua criatividade e imaginação, porém esta não é uma divisão rígida, que distingue o brinquedo como ação individual e os jogos e brincadeiras, coletivas - a maneira que se brinca depende da vivência da criança e do seu desejo de ação (OLIVEIRA, 1982). Segundo Benjamin (1984), o conteúdo imaginário do brinquedo não determina a brincadeira da criança,

[...] a criança quer puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária: a bola, o arco, a roda de penas e o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto (p.76).

Cada sociedade, cada região, cada pessoa tem seu modo de se relacionar, transformar e significar o brinquedo. As vivências da criança, seu modo de enxergar o mundo, suas ações e experiências cotidianas influenciam na simbologia e significado dado ao brinquedo, pois este é expressão da história e da cultura, a partir dele podem-se mostrar estilos de vida, modos de pensar, falar, agir e sentir. O brinquedo se constitui, antes de tudo, em um objeto, pois é finito, definido e material, no qual podem ser industrializados ou artesanais, dependente de sua forma de criação. Diferente da brincadeira, que surge com maior intensidade a partir de uma ação do que através de um objeto. A manipulação de um brinquedo determina uma ação, tanto quanto uma brincadeira pode utilizar de objetos como suportes materiais (OLIVEIRA, 1982). Entendem-se como brinquedos artesanais aqueles que são feitos individualmente, com características únicas, que aparece geralmente em feiras populares e artesanais, são brinquedos concebidos e realizados pelo homem, a partir de sua confecção. Já brinquedos industriais, como o próprio nome já autodefine, são aqueles construídos em escala industrial, feito com propósito comercial lucrativo (CARNEIRO e DODGE, 2007). A partir de leituras e vivências, pode-se perceber mais uma variedade de

brinquedo, aquele que é popular, que tem como características o anonimato e a diversidade, que circulam por toda a sociedade e contribui para manter os costumes de um povo.

O fato de transformar e significar o brinquedo, e transmitir essa vivência de uma geração para outra, é o que diferencia o homem dos outros animais e o torna um ser ímpar e peculiar. O espaço e o tempo vividos pela criança influenciam o conhecimento atribuído ao que o cerca e as preferências por objetos e artefatos variam de época para época. Em diferentes momentos históricos e em diversas sociedades, as brincadeiras e brinquedos refletem a maneira como um povo vive (AGAMBEN, 2005).

1.2. Memórias do brincar e do brinquedo

As manifestações corporais humanas são originadas na dinâmica cultural de uma sociedade, expressando-se de diversas maneiras e com significados próprios no contexto de grupos específicos. O ser humano é eminentemente cultural, um contínuo construtor de cultura, sendo esta a própria condição de vida do homem (DAOLIO, 2004). Entende-se como cultura o modo de vida dos sujeitos, a maneira com que atribuem significados às suas ações e às experiências cotidianas, ou seja, para além de características de um grupo social específico (OLIVEIRA, 2007). A cultura é pública, sua dinâmica implica em comportamentos e ações humanas, em contextos específicos, e assim, repletos de significados (DAOLIO, 2004). A história de um estado, de um município, de uma sociedade ou de uma família pode ser contada de várias formas, seja através de fotografias, livros, filmes, um edifício, monumentos ou por heranças naturais, como rios, florestas, ou seja, a partir da cultura de um determinado espaço e povo (DAOLIO, 2004). Desse modo, origina-se o estudo do Patrimônio Cultural, que pode ser exemplificado por documentos, arquitetura, a natureza, e caracterizado como o resultado da ação do homem no tempo em determinados lugares, em que expressa o imaginário de uma determinada época independentemente das diferenças sociais, econômicas e políticas (PELEGRINI e FUNARI, 2008).

Compreende-se que o Patrimônio Cultural é a soma dos bens culturais de um povo, ou seja, todo o testemunho do homem e a herança natural da terra, sem estabelecer limitações derivadas de sua propriedade, uso, antiguidade ou valor econômico (PELEGRINI e FUNARI, 2008). O Patrimônio Cultural relata a história do povo e sua relação com o meio que os cerca, em que é a herança do passado, a vivência do presente e o que se transmite às gerações futuras, além de ser tão fundamental quanto à memória, a identidade e a criatividade da sociedade e a riqueza das culturas, em que não se limita apenas a imóveis oficiais isolados, igrejas ou museus, mas também se estende a imóveis particulares, coleções, trechos urbanos e até ambientes naturais e outros bens

móveis. Apresenta interfaces significativas com vários segmentos da sociedade como a Economia, quanto à construção civil e o turismo, além de um cunho artístico (PELEGRINI e FUNARI, 2008).

“O Patrimônio Cultural de uma nação, de uma região ou de uma comunidade é composto de todas as expressões materiais e espirituais que lhe constituem, incluindo o meio ambiente natural” (CARACAS, 1992, p.254). O Patrimônio cultural pode ser tanto Material quanto Imaterial. O Patrimônio material diz respeito ao conjunto de bens culturais classificados quanto a sua natureza arqueológica, etnográfica, paisagística, histórica e artística. Podem ser divididos em bens imóveis como os núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais e móveis como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficas, arquivísticas, videográficos, fotográficos e cinematográficos (BRASIL, s/d).

O Patrimônio Cultural Imaterial é caracterizado quanto aos bens culturais relacionados àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, modos de fazer, modos de falar, celebrações, ritos, rituais, formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e em lugares, como mercados e feiras que abrigam práticas culturais coletivas (PARANÁ, s/d). É transmitido de geração a geração, sendo recriado constantemente pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade, pertencimento e continuidade, que contribui para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana, sendo apropriado por indivíduos e grupos sociais como importantes elementos de sua identidade e memória. Desse modo, entende-se que práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – como os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – das comunidades, grupos e indivíduos formadores da sociedade são reconhecidos como parte integrante de seu patrimônio cultural (PELEGRINI e FUNARI, 2008).

Assim, os bens imateriais – também denominado como intangíveis apropriam a compreensão da natureza e das visões de mundo das sociedades humanas no presente, no passado e no futuro. A transmissão de saberes e conhecimento às novas gerações e a perspectiva de valorizá-los tende a contribuir para a retomada de tradições e ritos milenares. A apreensão dos bens culturais imateriais como expressões máximas da essência dos povos conjuga memórias e fortalecem os vínculos identitários de um povo (PARANÁ, s/d). A memória pode ser caracterizada como a capacidade do homem de modificar seu comportamento a partir de suas experiências com propriedade de registrar, manter e evocar fatos já ocorridos, além de reter, recordar e reconhecer eventos (afetivos, intelectuais ou volitivos) experimentados, com as quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas (LE GOFF, 2003).

Alguns estudiosos aproximaram a memória a fenômenos relacionados às ciências humanas e sociais, que não considera a memória como uma propriedade apenas biológica,

A utilização de uma linguagem falada, depois escrita, é de fato uma extensão fundamental das possibilidades de armazenamento da nossa memória que, graças a isso, pode sair dos limites físicos do nosso corpo para estar interposta quer nos outros quer nas bibliotecas. Isto significa que, antes de ser falada ou escrita, existe certa linguagem sob a forma de armazenamento de informações na nossa memória (FLORES, 1972, p.461).

Há duas formas principais de reconhecimento da memória, os monumentos – herança do passado, e os documentos – escolha do historiador. Monumento “é tudo aquilo que pode evocar o passado, perpetuar a recordação – legado à memória coletiva, por exemplo, os atos escritos, as obras comemorativas” (LE GOFF, 2003, p.536). Já documento é o fundamento do fato histórico, ainda que resulte da decisão do historiador, apresenta-se por si mesmo como prova histórica. “A sua objetividade parece opor-se à intencionalidade do monumento. Além do mais, afirma-se essencialmente como um testemunho escrito” (LE GOFF, 2003, p.537). Mas a história não se restringe somente a documentos,

[...] faz-se com documentos escritos, sem dúvida. Quando estes existem. Mas pode fazer-se, deve fazer-se sem documentos escritos, quando não existem. Com tudo o que a habilidade do historiador lhe permite utilizar para fabricar o seu mel, na falta das flores habituais. Logo, com palavras. Signos. Paisagens e telhas. [...] Numa palavra, com tudo o que, pertencendo ao homem, depende do homem, serve o homem, exprime o homem, demonstra a presença, a atividade, os gostos e as maneiras de ser do homem (LE GOFF, 2003, p.540).

A memória potencializa a importância do patrimônio cultural imaterial - que é fator de reconhecimento pelas próprias pessoas de seu valor histórico na constituição das gerações. Dentre tantos elementos da cultura imaterial, o brincar aparece como importante meio de construção de vínculos sociais, pois ao mesmo tempo em que o sujeito se constitui socialmente, permite que volte para si próprio, construindo uma linguagem e identidade cultural de seu corpo. As brincadeiras vão além de fronteiras geográficas e estabelecem um intercâmbio social independente, inclusive, da cultura em que está inserida (BROUGÈRE, 2001). A cultura é o que diferencia, inicialmente, o que é igual, pois a mesma brincadeira pode ser realizada de diversos modos, dependente do estado, região, bairro e família. Desse modo, origina-se a cultura imaterial em cada brincar, na qual se forma as expressões idiomáticas, o modo de jogar ou chutar uma bola, a construção de diferentes linguagens em um mesmo o corpo. O brincar é um modo de ativação de convívio e resgate de identidade e de laços sociais, que possibilita ao ser brincante encontrar-se ou reencontrar-se com sua história, e assim, a chance de relembrar memórias.

Como exemplo deste pensamento, o IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, teve como um de seus projetos o registro do Mamulengo, do Ceará, como Patrimônio Cultural do Brasil, com a ideia de resgatar a atividade artística dos bonequeiros, contribuindo para sua preservação e registro histórico sobre os artistas, preservando e valorizando a

memória dos mamulengos. Tal projeto¹ iniciou suas pesquisas em 2007 e foi finalizado em 2009, reafirmando a importância do brincar e contribuindo para que essa expressão cultural, tanto do Ceará quanto do Brasil, permaneça viva.² O mamulengo é uma forma de teatro de animação difundido no Brasil, sendo um teatro típico brasileiro, com roteiro simples e alguns personagens fixos (JÚLIO, 2010).

O reconhecimento do brinquedo como patrimônio cultural é um marco político importante sobre a memória e a história do brinquedo no Brasil. O patrimônio abrange uma preocupação em democratizar os saberes e fortalecer os laços de cidadania, além de incentivar o diálogo entre diferentes culturas, pois se relaciona à continuidade das manifestações culturais (JÚLIO, 2010). Ou seja, observar o brinquedo como patrimônio vai além de garantir o acesso às memórias e experiências de um povo, mas, sobretudo reconhecer a si próprio e reconhecer nos outros a cultura brasileira. Portanto, a manipulação de um brinquedo emerge de uma teia de significados de um determinado povo, em que o patrimônio possui um caráter seletivo, pois, de acordo com as vivências e experiências, os homens dão significado e condições concretas de existência. A política de uma sociedade reflete o modelo de sua cultura, ou seja, os modos do brinquedo refletem uma sociedade, sendo que, tal caráter político não reside na ideia de “[...] constituições e golpes, mas uma das principais arenas na qual tais estruturas se desenrolam publicamente” (GEERTZ, 1989, p.206).

Apesar desta sensibilidade política sendo criada em nível nacional, a relação entre patrimônio cultural e educação ou educação física é pouco discutida. Em muitos momentos, os brinquedos são vistos somente como facilitadores ou estimuladores do desenvolvimento infantil e, tampouco, como formadores do patrimônio cultural humano. Para além de um processo interno e singular do brinquedo, este é também público, externo e múltiplo, pois lida com significados cujo sentido é variável e dinâmico, e constantemente atualiza-se nos contextos em que se realiza. Ou seja, apesar dos brinquedos e os saberes sobre os brinquedos serem cada vez mais valorizados por

¹ Nessa pesquisa, realizada pelo IPHAN, os bonequeiros - artistas populares do mamulengo, foram entrevistados sobre suas histórias de vida, realidade socioeconômica, estilo de apresentação e fabricação dos bonecos, pois como criadores dos próprios mamulengos, estes se fazem vivos através dos significados dados pelos artistas às experiências cotidianas. A arte de botar boneco dá vida à criatividade das histórias que fazem parte do imaginário popular e cultural do sertão nordestino, na qual o artista popular utiliza da madeira, da pintura e da própria manipulação simbólica para a criação dos bonecos. O improviso oral é uma das características do mamulengo, pois o boneco facilita ao sujeito descobrir recursos em sua voz podendo alterar, distorcer, criar sons, explorar timbres de diversas formas. Na Bahia é conhecido como Mané-Gostoso, na Paraíba, Babau, em Minas Gerais, Rio de Janeiro e Bahia, como João-Minhoca, já em São Paulo, Briguella, no Rio Grande do Norte, João-redondo, ou seja, são vários nomes para o mesmo significante, mas com diferentes significados, pois é dependente da região que se está, e pode ser visto tanto como uma cultura de massas, como em escolas, quanto da cultura popular, como no sertão nordestino (JÚLIO, 2010), e que, de todo modo, faz parte da cultura imaterial do Brasil. Assim, reafirma-se que a história de uma região, de um país se faz viva pela ação do homem de diversas maneiras, seja através de documentos e arquivos, ou pelos mamulengos.

² Informação obtida através das pesquisas realizadas pelo IPHAN.

instâncias culturais, eles contraditoriamente não estão muito presentes na formação educacional da população.

1.3. História do brinquedo

A história do brinquedo, na história do Ocidente, só deve ser compreendida levando-se em conta a circunstância que iniciou sua produção e origem, pois daí entende-se todo o estilo e beleza de antigos brinquedos. Os brinquedos eram subprodutos de atividades regulamentadas corporativamente, o que significa que cada oficina só podia produzir o que correspondesse ao seu ramo específico. Em meados do séc. XVIII, quando se iniciou uma fabricação especializada, as oficinas, por exemplo, tiveram que enfrentar algumas questões e restrições corporativas, como a restrição de carpinteiros de pintarem as próprias bonecas (BENJAMIN, 1994).

Sendo assim, a princípio, o varejo de brinquedos não afetava pequenos comerciantes, pois se uma criança procurasse um carrinho de madeira, iria até um carpinteiro, bonecas de cera, em fabricantes de velas, entre outros. Mas quanto ao atacado, era de outra forma, sendo que várias firmas exportadoras começaram a procurar brinquedos de pequenos artesãos e produzidos em manufaturas, para distribuí-los ao comércio. Assim, houve uma reorientação³ quanto à produção artesanal, pois em muitos momentos viam-se os artesãos voltados a grandes monumentos da Igreja e da cidade que moravam, para então fabricar pequenos objetos de arte para venda e assim, os brinquedos em miniaturas. Mas chega um momento que a produção dos brinquedos em miniatura começa a declinar e altera-se o formato dos brinquedos, tornam-se maiores, e todo o aspecto minúsculo, discreto e sonhador se esvai (BENJAMIN, 1994).

Os brinquedos em miniatura se aliam a uma época em que as crianças tinham um quarto ou um armário só para guardá-los, e seu aspecto íntimo, presente, e significativo se desvaloriza enquanto a abundância e o exagero toma lugar, ou seja, o significativo se torna mais ávido que o próprio significado do brinquedo (AGAMBEN, 2005).

[...] o brinquedo começa a emancipar-se: quanto mais avança a industrialização, mais ele se esquia ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais (BENJAMIN, 1994, p.246).

Quanto menos dizem aos adultos, os brinquedos mais verdadeiros são, pois quanto mais imitam, mais distante estão da brincadeira viva, em que a imitação deve estar como elemento da brincadeira, e não do brinquedo (BENJAMIN, 1994). As crianças têm lidado em maior quantidade

³Tal reorientação acontece devido ao avanço da Reforma - conjunto de medidas tomadas pela Igreja Católica, que iniciou um rearranjo da produção artesanal estimulando os artistas a expandirem sua produção e a realizarem objetos de arte para decoração caseira (BENJAMIN, 1984).

com brinquedos que modulam a imaginação e que rapidamente se esgotam. Se o brinquedo tem sido visto excessivamente como produção para a criança, se não da criança, um erro contrário é ver a brincadeira demasiadamente na perspectiva do adulto (BENJAMIN, 1994).

Mas não há como explicar e entender o brinquedo, tentando-se realizá-lo somente a partir do olhar infantil, pois as crianças não estão separadas em mundo além dos adultos ou em uma comunidade agregada e separada, mas são partes integrantes do povo e da sociedade que pertencem, é produto e fomentadora da cultura “[...] o brinquedo infantil não atesta a existência de uma vida autônoma e segregada, mas é um diálogo mudo, baseado em signos, ente a criança e o povo” (BENJAMIN, 1994, p.250).

O mundo perceptivo da criança está marcado pela cultura imaterial da sociedade, ou seja, as brincadeiras do passado, que em muitos momentos as crianças vivem no presente, trazem significados e características de uma época, e que, na atualidade, entram em confronto com a própria criança, pois já são outros gostos, valores e sentidos dado a brincadeira. Segundo Benjamin (1994), o brinquedo é uma confrontação, do adulto com a criança, pois muitos dos brinquedos antigos e populares já não fazem sentido à criança, são dados como objetos de culto ou ritos pelos adultos, e que ela deve utilizar de sua imaginação para transformá-los em brinquedos.

Sabe-se que para a criança a repetição é a essência da brincadeira, em que nada lhe dá tanto prazer como brincar outra vez. É a reinvenção da experiência, a repetição, o retorno, a recriação, o sentir repetidamente, de maneira mais intensa, as mesmas vitórias e conquistas, a alegria de narrar uma história vivida. Como afirma Benjamin (1994, p. 253), é “[...] a transformação em hábito de uma experiência devastadora”. Qualquer indivíduo, seja criança ou adulto, possui hábitos - formas cristalizadas e em muitos momentos, irreconhecíveis do primeiro gozo de alegria e primeiro terror - na qual a brincadeira está na origem de todos os hábitos, o aprender a escovar os dentes, a vestir-se, a dormir, todos estão incrustados na vivência de brincadeiras.

Os adultos interpretam as crianças, e moldam os brinquedos à sua sensibilidade, desse modo às coisas das crianças já são dos adultos, que as inventam e destinam a elas, para descobrir que também servem para si próprios – tornando-se hábito.

1.4. A história e o brinquedo

A história é uma nova maneira de imaginar a realidade, pois enquanto ciência formada por construções humanas em constantes transformações, o indivíduo cria possibilidades de libertar o pensamento e ser sujeito da experiência (BLOCH, 2001). Segundo Bondía (2002, p.21), “[...] a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”. Nunca se passaram tantas coisas ao redor de cada um, e, ao mesmo tempo, quase nada acontece. Talvez por excesso de informação

ou por obsessão pela opinião e até mesmo falta de tempo e excesso de trabalho instaura-se o cancelamento da possibilidade de experiência. O saber da experiência difere-se do saber das coisas, e em alguns momentos ambas as definições tendem a misturar-se: diferentemente da experiência, o saber das coisas está relacionado ao que se passa e não ao que acontece ou ao que toca a cada um. Tende-se a caracterizar as coisas ao redor, a busca exacerbada de opiniões sobre diversos assuntos, como de um livro, de uma exposição, uma aula, e, assim, adquire-se o saber de coisas que antes não se conhecia, mas esse acúmulo de informação e de conhecimento não está relacionado ao viver a experiência (BONDÍA, 2002). E tal incapacidade de traduzir-se em experiência, e fixar-se em informação, torna insuportável a existência cotidiana - e em algum momento do passado também o era. A inexistência da experiência dentro do homem e fora dele é cotidiana, na qual em muitos momentos, prefere-se que sejam objetos ou números a ter essa experiência que os próprios, como a máquina fotográfica, que experimenta a experiência do próprio homem.

A experiência é incompatível com a certeza, e uma experiência que se torna calculável e certa, perde imediatamente a serendipidade que existia - entende-se como serendipidade uma situação de descobrimento através das possibilidades que cada um se sujeita no próprio universo social, a disponibilidade para os acontecimentos, deixando-se com que o espaço ao seu redor seja a extensão do corpo enquanto ser humano. A experiência para além de lugar inalterável de aprendizado e conhecimento - “um aprender somente através de e após um sofrimento, que exclui toda possibilidade de prever, ou seja, de conhecer com certeza alguma coisa” (AGAMBEN, 2005, p.27), portanto, um aprender mutável que juntamente com a experiência constitui o homem como sujeito.

Para além da palavra, a linguagem deve ser observada como forma cultural, relacionada à própria natureza do ser humano, “O sujeito da linguagem é fundamento da experiência e do conhecimento, e a origem transcendental da linguagem se localiza, portanto, na infância do homem, a pura língua do discurso humano” (AGAMBEN, 2005, p.56). A infância não corresponde apenas a um período cronológico, assinala um lugar de experiência e aprendizado, coexistindo com a linguagem. Desse modo, a infância como o inefável e a transcendência, que muitas vezes se apropria de uma linguagem que dispensa a fala, “[...] constitui-se, aliás, ela mesma na expropriação que a linguagem dele efetua, produzindo a cada vez o homem como sujeito” (AGAMBEN, 2005, p.56). Etimologicamente *in-fans* designa um não-saber, uma não-fala, cujo prefixo informa uma negatividade construtiva, de outra forma, como se a fala articulada estivesse impedida - porém, a linguagem ali já existe.

É possível pensar a infância como um momento da vida humana que indique o não instituído, o que resiste à determinação cultural e genética para atravessar o tempo em direção ao vazio daquilo que vem, que é potência. “Existe uma experiência muda, existe uma *in-fância* da

experiência? E, se existe, qual é sua relação com a linguagem?” (AGAMBEN, 2005, p.48, grifos do autor). Mais do que uma categoria, o estado de infância é um momento de aprendizado e espanto da linguagem. A experiência faz com que a consciência da finitude - que traz a maturidade, seja desapropriada, para que o conhecimento aconteça como processo infinito. A criança está sujeita à sua própria infância, ou seja, cravada no limiar da onipotência, que rejeita a formalização do conhecimento e do saber, e se faz viva em experienciar. Uma infância que não se sustenta por uma natureza fixada em códigos genéticos e culturais. Portanto, a cada momento surge um universo de possibilidades a serem vividas como se fosse realizada pela primeira vez em sua existência (AGAMBEN, 2005). Somente na infância, há a existência de um momento anterior à concretização da linguagem regida por palavras, tendo visto que nesse momento há uma inércia do estar livre e da desobrigação do ser. Desta forma, a geração infantil em um determinado período, instaura uma situação que à priori recusa qualquer armazenamento ou depósito de formas fixadas historicamente pelo homem. Ou seja, a criança como emancipadora do próprio tempo, enquanto momento de transição de características socioculturais. Mas, a partir do instante em que a palavra se instaura como condicionante da linguagem, do pensar e do experienciar, tal valor emancipatório da infância perde seu sentido e assim, a criança adequa-se ao universo social, mas talvez com novas características e índices. Esse estado de infância torna-se uma dialética na vida do homem, tendo momentos limiares entre a presença e a ausência, constituída pela figuração da linguagem como agente de invenção e admitindo a finitude como estruturadora do real.

A partir desse estado de infância há uma apropriação de objetos e instrumentos para então, a transformação em brinquedos – que podem ser realizadas através da miniaturização: “[...] até mesmo tocante a objetos que ainda pertencem à esfera do uso, um automóvel, uma pistola, um forno elétrico transformam-se, de súbito, graças à miniaturização, em brinquedo” (AGAMBEN, 2005, p.86). A miniaturização como característica do brinquedo não pode ser observada somente como um modelo reduzido ou a transformação de objetos em miniaturas, há uma dimensão estética e cultural inerente a esse acontecer (AGAMBEN, 2005). Permite que ocorra a habitação dos objetos pela posse de suas imagens, em que os miniaturizados – que agora são brinquedos, exige o vagar do olhar, a paciência do toque transformador, trazer o mundo por inteiro pelo olhar e para assim, dominá-lo com o tocar: em um instante tudo está ali. O experienciar transcorre pela sensibilização dos detalhes como forma de apreciar a inteligibilidade inerente à potencialidade dos objetos. Desse modo, cada brinquedo refere-se a um quê de singular, a uma potencialidade única que só pode ser captado em um determinado tempo e espaço, tornando-se eminentemente histórico, e que, em muitos momentos, o brinquedo mistura-se com a própria história do homem (AGAMBEN, 2005).

[...] A essência do brinquedo é o histórico em estado puro, pois em nenhum lugar como em um brinquedo, poderemos captar a temporalidade da história no seu puro valor diferencial e

qualitativo. [...] O brinquedo é a materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por meio de uma manipulação particular (AGAMBEN, 2005, p.85).

Diferentemente de um documento ou arquivo - que é puramente a preservação da antiguidade, portanto, “do seu presentificar e tornar tangível um passado mais ou menos remoto” (AGAMBEN, 2005, p.87), o brinquedo quanto história desmembra e distorce o passado, “presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o *uma vez* e o *agora não mais*” (AGAMBEN, 2005, p. 87, grifos do autor), é um significante potente da história que capta a dimensão cultural da criança. Ou seja, Agamben (2005), nos provoca a repensar o trabalho do historiador e sua própria metodologia de pesquisa frente aos documentos. Seguindo a analogia, o historiador tem em suas mãos fragmentos e miniaturas de um mundo (documentos) que podem ser tratados de forma pura e conservadora ou serem tratados no tempo do agora, do humano, daquele que se presentifica, descobre, distorce e desmembra seus fragmentos e miniaturas do passado a partir da experiência análoga àquela do brincar, em suas sincronias e diacronias, criando uma escrita da história a partir da experiência.

Segundo Agamben (2005), o brinquedo tem características de diacronia e sincronia simultaneamente. Entende-se como sincronia um estado próprio da criança e/ou do brinquedo, com características momentâneas, que designa um estado em um determinado momento, e que pode aparecer a partir da ação do brincar. Já a diacronia representa as mudanças sofridas ao longo da história, mostra as diferentes maneiras da criança se redescobrir e lidar com as coisas na evolução do tempo, estuda a manipulação simbólica através do tempo, diferente da sincronia, que se faz ao mesmo tempo. A criança com seu brinquedo remistura o mundo, de forma que seus significados são ilimitados em uma pluralidade de ações, surgindo novas relações com o corpo e o imaginário (AGAMBEN, 2005). Ou seja, aquilo que as crianças brincam – o brinquedo: é a história – que não é patrimônio exclusivo de alguns povos, pois todas as sociedades estão no tempo, e assim acabam por produzir resíduos diferenciais entre diacronia e sincronia, portanto, “a história é o resultado das relações entre significantes diacrônicos e significantes sincrônicos” (AGAMBEN, 2005, p.92), sendo assim, é a oposição entre significantes diacrônicos e sincrônicos que institui entre eles uma relação que caracteriza toda a sociedade humana.

1.5. Metodologia

Através de um estudo de exposições lúdicas analisa-se a exposição de brinquedos denominada Mil brinquedos para a criança brasileira (a Mil..., 1982), realizada pelo Serviço Social

do Comércio, SESC, Pompéia⁴, em 1982, aqui entendida como produção cultural contemporânea. Observam-se com este estudo as transformações históricas dos modos de apresentar os brinquedos ao público em exposições lúdicas, compreendendo as exposições lúdicas como produções culturais que difundem sentidos e significados estéticos e políticos sobre o brinquedo.

A escolha pelo SESC origina-se a partir do seu reconhecimento como lugar de experiência lúdica. É marcado por projetos e planos culturais com o objetivo de transformação social, além de ser um espaço que instiga a educação informal, a manifestação cultural e a interação de diversas maneiras entre as pessoas. E uma dessas formas de contato com várias expressões e culturas é a partir das exposições lúdicas.

Nesse cenário observa-se a compreensão e ação do brinquedo sobre e pela a criança. A compreensão de que o brinquedo é um importante princípio na construção do saber, e que a brincadeira envolve as crianças em vários estados de consciência e vivências em diferentes contextos sociais (FARIA, 1999).

A análise da exposição Mil..., 1982, surge a partir da delimitação do período histórico entre os anos 1966 e 1985, pois neste período está configurada a consolidação de novos conceitos de lazer e sedimentação de planos de ação nacional, e com isso, há uma transformação das formas e conteúdos das exposições lúdicas. A busca pelo acervo de Exposições Lúdicas, do SESC Pompéia, aconteceu no Centro de Memória/SESC Memórias, que se localiza a Rua Dr. Plínio Barreto, 285 - 3º Andar, Bela Vista, São Paulo/SP, CEP: 01313-020. O Centro de Memória tem como objetivo recolher, selecionar, organizar, divulgar e abrigar informações e documentos relevantes sobre a memória e o patrimônio da história do SESC/SP, como documentos, fotografias, memória oral e vídeos. Sendo assim, foi realizada uma pesquisa qualitativa, com uma abordagem histórica.

Segundo Minayo (2002), a pesquisa qualitativa aprofunda-se no universo dos significados das ações e relações humanas, ou seja, é a atividade científica que estuda e descobre a realidade social, em que tanto se valoriza o processo quanto o resultado da pesquisa. Não se consegue traduzir as análises realizadas em dados matemáticos e científicos, sendo assim,

[...] Os autores que seguem tal corrente não se preocupam em quantificar, mas, sim, em compreender e explicar a dinâmica das relações sociais que, por sua vez, são depositárias de crenças, valores, atitudes e hábitos. Trabalham com a vivência, com a experiência, com a cotidianidade e também com a compreensão das estruturas e instituições como resultados da ação humana objetivada. Ou seja, desse ponto de vista, a linguagem, as práticas e as coisas são inseparáveis (MINAYO, 2002, p.24).

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares, pois se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado (MINAYO, 2002). Dessa forma, o processo de trabalho desse tipo de pesquisa divide-se em três fases: a primeira pode ser definida como fase

⁴ O SESC Pompéia localiza-se na Rua Clélia, 93, Pompéia, São Paulo/SP, CEP: 05042-000.

exploratória, momento em que o pesquisador define o objeto de pesquisa, organização teórica e metodológica do seu projeto, cria hipóteses, descreve os instrumentos de trabalho e define o cronograma, além de determinar o espaço e a amostra a serem analisadas. A segunda fase é o trabalho de campo, quando se combina os instrumentos de observação, comunicação, levantamento de dados, e hipótese. E, por fim, a terceira fase é a análise e tratamento do material empírico e documental, em que ocorre a compreensão e interpretação dos dados levantados, em que se articula com a teoria (MINAYO, 2002).

Portanto, o ciclo da pesquisa (re)constrói conhecimento e cria novas indagações. A ideia de fases se solidifica não em etapas estanques e isoladas, mas em planos que se complementam e integram. A análise qualitativa é mais do que a classificação de significados e da realidade social, mas a descoberta de códigos sociais (MINAYO, 2002).

Para além de investigar os modos de apresentar os brinquedos ao público, por meio do Catálogo da Mil..., 1982, analisa-se o brinquedo como objeto histórico da sociedade. Para isso foi realizada uma pesquisa documental, em que após a coleta de dados e arquivos, foi feita uma análise do conteúdo adquirido. O estudo foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa da Unifesp – Universidade Federal de São Paulo, sob o n.514.047/2013 (Anexo A). Foi elaborada uma declaração de concordância, assinado pelo SESC, para a autorização do uso de imagens e arquivos pertinentes à pesquisa (Anexo B).

A pesquisa documental caracteriza-se pela busca de informações em documentos que não tiveram nenhum domínio científico, como relatórios, reportagens de jornais, revistas, cartas, filmes, gravações, fotografias, entre outras, ou seja, o documento como fonte de pesquisa pode ser escrito e/ou não - escrito, como filmes, vídeos, slides, fotografias ou pôsteres. O uso de documentos em pesquisas deve ser valorizado, pois possibilita ampliar a compreensão de objetos cujo entendimento necessita de contextualização histórica e sociocultural.

[...] o documento escrito constitui uma fonte extremamente preciosa para todo pesquisador nas ciências sociais. Ele é, evidentemente, insubstituível em qualquer reconstituição referente a um passado relativamente distante, pois não é raro que ele represente a quase totalidade dos vestígios da atividade humana em determinadas épocas. Além disso, muito frequentemente, ele permanece como o único testemunho de atividades particulares ocorridas num passado recente (CELLARD, 2008 *apud* SÁ-SILVA, ALMEIDA e GUINDANI, 2009, p.2).

Permite acrescentar a dimensão temporal à compreensão do social. A análise documental favorece a observação dos indivíduos, grupos, conceitos, conhecimentos, comportamentos, mentalidades, práticas, entre outros (CELLARD, 2008).

Segundo Bloch (2001), o historiador não pode anular sua subjetividade durante a pesquisa, pois todo vestígio pode se tornar um documento, sendo dependente da perspectiva do

historiador que dá significação ao documento ou objeto analisado. O historiador não deve se ater somente ao passado, pois enquanto sujeito ativo no processo de produção do conhecimento está no presente, observa os fatos pela ótica do presente e através das indagações do presente, estuda e volta ao passado, pois não se explica plenamente um fenômeno histórico fora do estudo do seu momento (BLOCH, 2001). O que sobrevive do passado não é o que existiu, e sim uma escolha de estudo dos historiadores (LE GOFF, 2003). A história pode ser caracterizada como uma ciência dos homens no tempo, na qual o objeto a ser estudado na história não é o passado, mas, os homens, em que se busca analisar as relações acontecidas através de fatos, contextos históricos e problematizações, uma ciência da diversidade, que não estuda apenas datas e relatos (BLOCH, 2001).

As imagens pintadas e esculpidas, as paredes, a arquitetura, o brinquedo têm pelo menos tanto para dizer quanto muitos escritos, pois “seria uma grande ilusão imaginar que a cada problema histórico corresponde um tipo único de documentos, especializado para esse uso” (BLOCH, 2001, p.42). Há de se perceber o documento no sentido mais amplo, documento escrito, ilustrado, transmitido pelo som, imagem, ou de qualquer outra maneira.

De acordo com Le Goff (2003), o documento não é uma verdade única e incontestável, devido às suas origens e produção, pois nem todo o passado foi documentado ou escrito - somente o que os escritores consideraram relevantes, ou seja, depende da perspectiva de cada indivíduo. Desse modo, o historiador pode utilizar como fontes de pesquisa a produção cultural de uma sociedade, sejam elas obras de arte, patrimônio ou a expressão cultural de uma sociedade, como é o caso das exposições lúdicas.

2. OS MIL BRINQUEDOS

Vários centros culturais, instituições e museus utilizam das exposições lúdicas como espaço efêmero de aprendizagem. As exposições podem ser inovadoras, inspiradoras, além de conduzir o visitante à reflexão e à construção de conhecimento. São locais de apresentações, mostras e instalações (BRASIL, 2005). Segundo Macedo, Petty e Passos (2007), o lúdico nas atividades permite a vivências prazerosas e apresenta prazer funcional, qualidades desafiadoras, criam possibilidades e uma dimensão simbólica das ações. Oliveira (1982, p.23), define lúdico como uma “[...] atividade espontânea, livre de tensão, com um fim em si mesmo e que traz sempre um elemento de prazer”. De acordo com Denzim (1975 *apud* Oliveira, 1982), uma atividade lúdica ensina a criança a se colocar na perspectiva do outro, dessa forma, valorizar o lúdico nas exposições significa considerá-las na perspectiva das crianças, ou seja, reconhecer os espaços e atividades infantis e promovê-las como uma oportunidade de encontro com o conhecido ou até mesmo com o novo.

As exposições lúdicas podem surpreender, educar e trazer experiências significativas ao público visitante e vai muito além de simplesmente expor objetos, há uma produção e troca de conhecimento em diferentes linguagens. São espaços que compartilham sentimentos, sensações, sonhos, pensamentos e conhecimento, que ganham vida através de cores, sons, formas, objetos e imagens, as exposições são elos que conectam ao mundo culturas, tempos e pessoas diferentes. Têm o objetivo de

[...] propiciar à ampliação do campo de possibilidades de construção identitária, a percepção crítica da realidade, a produção de conhecimentos e oportunidades de lazer; Utilização do patrimônio cultural como recurso educacional, turístico e de inclusão social; A democratização do acesso, uso e produção de bens culturais para a promoção da dignidade da pessoa humana; A constituição de espaços democráticos e diversificados de relação e mediação cultural, sejam eles físicos ou virtuais (BRASIL, 2005)⁵.

Ao realizar uma exposição há a valorização de espaços para atividades e construção histórica em cada espaço utilizado. Os mesmos objetos utilizados em diferentes exposições podem contar histórias diferentes e fornecer novas perspectivas, tal fato depende do significado e sentido dado à montagem, em um determinado espaço e localidade, pois as experiências vividas nas exposições são baseadas na realidade de cada indivíduo.

O espaço pode ser visto como “um conjunto indissociável de sistemas de objetos e de sistemas de ações” (SANTOS, 2008, p. 21), ou seja, os objetos e as ações estão intrinsecamente relacionados, ambos pertencem a um espaço. O objeto pode ser definido como “tudo o que existe na

⁵ Informação disponível em: <<http://www.museus.gov.br/museu/>> Acesso em: 27 maio. 2013.

superfície da Terra, toda a herança de história natural e todo o resultado da ação humana que se objetivou” (ROGERS, 1962 *apud* SANTOS, 2008, p. 73), e esta ação humana é dotada de um propósito, que tem como meta atingir fins e objetivos, é quem dará valor e expressividade aos objetos presentes no espaço, pois,

[...] o espaço não pode ser estudado como se os objetos materiais tivessem uma vida própria, podendo assim explicar-se por si mesmos. [...] Só por sua presença, os objetos técnicos não tem outro significado senão o paisagístico. Mas eles aí estão também em disponibilidade, à espera de um conteúdo social (SANTOS, 2008, p.105).

O espaço é tanto um elemento que abriga as relações humanas quanto um mediador entre elas (SANTOS, 2008). A experiência do corpo no espaço considera as vivências pessoais de cada um e torna tangível o encontro consigo mesmo e de memórias, sendo assim, o espaço pode criar uma interação da criança com o lugar e também com as outras crianças ao seu redor, um espaço que é vivenciado. Segundo Bollnow (2008), há uma diferença entre o espaço matemático (que é geométrico) – considera as três dimensões, largura, altura e comprimento – e o vivenciado, que está relacionado às experiências vivenciadas pelos sujeitos em um lugar específico.

As exposições lúdicas são espaços tanto matemáticos quanto principalmente vivenciados, podem ser definidas como espaços que implicam na habitação de um lugar recriado, que leva à reflexão e à fruição do lúdico e que expõem objetos de uma forma diferenciada – que auxilia na criação desse ambiente lúdico e cria possibilidades de interação entre objeto e sujeito e entre os sujeitos. A habitação de um lugar tem como ponto de partida pensar o corpo como origem de significações e expressividades, como Merleau-Ponty (1999), afirma, o corpo habita um espaço e tempo definidos.

[...] O corpo é nosso meio geral de ter um mundo. Ora ele se limita aos gestos necessários à conservação da vida e, correlativamente, põe em torno de nós um mundo biológico; ora, brincando com seus primeiros gestos e passando de seu sentido próprio a um sentido figurado, ele manifesta através deles um novo núcleo de significação [...] Ora enfim a significação visada não pode ser alcançada pelos meios naturais do corpo; é preciso então que ele se construa um instrumento, e ele projeta em torno de si um mundo cultural (MERLEAU-PONTY, 1999, p.203).

Pelo brinquedo a criança se situa no mundo e cria possibilidades de se expressar, compreender a si e as relações entre as pessoas ao seu redor. Dessa forma, expor esse objeto – o brinquedo, que faz parte da vivência e experiência infantil foi o objetivo da exposição lúdica Mil..., 1982, uma mostra na qual a temática refere-se às possibilidades de vivências lúdicas, que presidem a formação cultural dos sujeitos, por meio do brinquedo (Mil..., 1982, p.8). Teve como inspiradora, a Feira Internacional de Brinquedos de Nuremberg, na Alemanha, que existe desde a década de 1940, e é considerada como um evento tão importante quanto grandioso, pois é um espetáculo

artístico, cultural e financeiro. Na atualidade, a Feira de Nuremberg concentra inúmeras marcas de brinquedos de todo o mundo, com uma ênfase na quantidade de brinquedos/significantes.

A Mil brinquedos para a criança brasileira aconteceu de 5 de dezembro de 1982 a 5 de julho de 1983, no SESC Pompéia, na qual tinha como objetivo mostrar um acervo de mil brinquedos recolhidos em todo o Brasil, que não se restringiu somente a brinquedos de produção artesanal, mas incluíram-se brinquedos industrializados e de coleções, ou seja, o patrimônio lúdico da sociedade. Tal exposição possibilitou uma reflexão crítica sobre o lugar que os brinquedos ocupam na sociedade e sobre o papel que desempenham na formação infantil (Mil..., 1982, p.9). Acredita-se que a maneira que os brinquedos são apresentados nesta exposição – em diferentes classificações, coleções e nomeações – podem sugerir uma educação dos seus usos e consumos. Segundo seu catálogo, a Mil..., 1982 tinha como intuito fomentar em cada criança o desejo e a imaginação que o brinquedo propicia, além de mostrar que as preferências e desejos de cada criança, variam de época para época, de lugar para lugar, mas independente de tempo e espaço específicos, existe um momento em que os brinquedos vivem e tornam-se reais, é aquele momento em que a criança brinca com eles. Os brinquedos possibilitam e potencializam atividades lúdicas por si próprios (TANNURI, 2008).

A Mil..., 1982 surge com o sentido de destacar a invenção popular, com levantamentos da história do brinquedo no Brasil. Foi uma Exposição Lúdica que se dirigia à participação do público em geral, com apropriações espontâneas do lugar, tentando-se privilegiar caminhos livres e sem restrições de uso (GRINOVER, 2010). A principal fomentadora da Mil..., 1982 foi a arquiteta Lina Bo Bardi, e que, juntamente com uma equipe de pesquisadores fizeram dessa Exposição um espaço de vivências lúdicas. A pesquisa, a coleta e a compilação das fichas de cada objeto recolhido para a Exposição, estiveram a cargo de Dulce Maia, também arquiteta, com diagramação de Dan Fialdina, além de outros pesquisadores e arquitetos, Marcelo Carvalho Ferraz, André Weiner e Marcelo Suzuki (Mil..., 1982).

Lina Bo Bardi, italiana radicada em São Paulo, desenvolveu atividades e projetos que incluíam elementos esquecidos da cultura popular à sociedade, marcado por realizações de arquiteturas de caráter público, voltado à esfera social e à margem da produção industrial – a partir da década de 60 (TANURI, 2008). Construía e projetava lugares com harmonia entre a racionalidade e a ambientação fluida, com áreas livres de convivência e elementos que se aproximam do universo popular. Percebia a função social da arquitetura, que era integrar a prosperidade ao povo através da construção do ambiente coletivo (GRINOVER, 2010). Lina via em muitos países sedimentados o peso do passado, e em outros países, como o Brasil, que havia espaço para a criação de projetos e obras originais. Sobrevivente da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a arquiteta mudou-se para São Paulo, em 1946, e fez do território brasileiro sua pátria de escolha e

logo uma pesquisadora da cultura popular do País. Nesse sentido, no recém-inaugurado SESC Pompéia – com o projeto de sua autoria – Lina Bo Bardi materializou o universo criativo brasileiro em seus mais diversos projetos, como em Exposições Lúdicas, e uma dessas exposições foi a Mil..., 1982 (GRINOVER, 2010).

Seus trabalhos podem ser vistos como obras de uma existência para além das diferenças sociais, em que o homem é um ser público democrático e liberto. Em seus projetos, havia sempre a busca da conversa da obra com o público em geral, com as crianças, jovens, homens comuns, elites consumidoras... A essência era transformar sem perder vínculos com a dimensão sensitiva, memória e o inventivo trabalho do homem, a partir do exercício da experiência estética, questionando o engessamento da experiência (GRINOVER, 2010).

De 1982 até os dias atuais, aconteceram muitas mudanças em todas as dimensões humanas, a partir disso, a Mil..., 1982 ganha uma releitura realizada por Gandhi Piorsky e Renata Meirelles, com seis mil brinquedos, é a aclamada Mais mil brinquedos para a criança brasileira, que se propõe em atualizar as reflexões levantadas por Lina, além de diversificar os temas do debate, também exposta no SESC Pompéia, de 09 de julho de 2013 a 02 de fevereiro de 2014. Enquanto no projeto de Lina, havia o contraponto entre brinquedos industriais e artesanais - para reafirmar e mostrar que a cultura popular era tão repleta de criatividade e originalidade quanto o design industrial - a releitura acrescenta um novo tipo de brinquedo, aquele construído pelas crianças - a partir de sua imaginação e criatividade, além de instalações interativas e objetos eletrônicos⁶.

Para Gandhi Piorsky e Renata Meirelles, o pilar fundamental da Mais mil brinquedos para a criança brasileira é a concepção de que a criança não é passiva em relação ao mundo e à cultura vivente, ela cria suas narrativas, significa suas ações e dá sentido as suas experiências, assim como atribui ao brinquedo seus próprios valores. Tal exposição foi dividida em espaços temáticos, e ocupa um espaço de 2 mil m², a mostra tem direção de arte e cenografia de Vera Hamburger e apresenta obras originais de artistas como Guto Lacaz e Radamés Ajna, e de artesãos como Mestre Molina e Mestre Saúba. A exposição privilegia o saber de todos os públicos, onde é possível acompanhar as etapas do processo produtivo de peças industriais, além de possibilitar uma vivência plural e diversificada, pois contém brinquedos artesanais, industriais, populares e eletrônicos⁷.

Entretanto, em meio a tantas mudanças surgem alguns personagens que fazem reviver fantasias, o imaginário e a criatividade dessas Exposições, para além de estudiosos, crianças e pesquisadores de crianças, houve um personagem essencial tanto para a Mil..., 1982 quanto para a Mais mil brinquedos para a criança brasileira, o colecionador de brinquedos. Para eles muito além de agregar objetos - quaisquer que sejam, em suas coleções há um pouco de história, um pouco de

⁶ Informações coletadas no site do Sesc: www.sescsp.org.br

⁷ Informações coletadas no site do Sesc: www.sescsp.org.br

crônica, um pouco de lembranças. Mais do que sobre as coleções em si, é a arte do lembrar que faz a relação entre o colecionador e suas coleções ser tão ímpar e singular. Um espaço, tempo, região, dono anterior, criador, cada objeto traz uma história cultural, portanto, é o produto de uma cultura em um determinado período histórico (BENJAMIN, 2000).

Cada vez que observado e experimentado o objeto de posse do colecionador é (re)interpretado, ou seja, encontram-se novas características e relações que talvez antes não se percebesse, pois mesmo que reviva lembranças do passado, é no novo encontro com sua coleção que o indivíduo reviverá o destino proposto ao objeto e poderá reordenar o próprio mundo: “ a posse é a mais íntima relação que se pode ter com as coisas: não que elas estejam vivas dentro dele; é ele que vive dentro delas” (BENJAMIN, 2000, p. 235). Desse modo, a cada encontro, o colecionador enxerga-se e vive o autoconhecer, desordenando o habitual, e reinventando a própria história, na qual o colecionador é o intérprete de seu destino (ECO, 2010).

Mesmo que a forma de um brinquedo limite o universo do visível, não é limitante do universo dos sentimentos e expressões: o brinquedo representa a forma do infinito da imaginação, da sensibilidade e da interpretação. Este é o fenômeno e arte de colecionar, enxergar na forma outros sentidos além do que ela representa, viver um sentimento que supera,

[...] experimentar a sensação (subjetiva) de que aquilo que vê vai além de sua sensibilidade e, portanto, postula um infinito que não somente os nossos sentidos não conseguem captar, mas que nossa imaginação tampouco consegue abraçar numa única intuição. Daí um prazer inquieto, que nos faz sentir nossa subjetividade, capaz de querer alguma coisa que não podemos ter (ECO, 2010, p.16).

O destino mais importante da posse é o encontro com seu colecionador, pois proporciona uma efemeridade de possibilidades (BENJAMIN, 2000). Cada objeto possui um espaço de contemplação, um lugar em uma estante, em uma sala, ou em cima de uma mesa, que tem como função a organização das lembranças do passado, mesmo que pareça uma desordem física e visual, há uma ordem mnemônica para cada lugar ocupado pela posse, para assim recordar o lugar que o objeto assume no mundo. Para o colecionador, a verdadeira liberdade de suas posses é estar em um lugar específico para ser contemplado (BENJAMIN, 2000). Seja em suas estantes, em uma mostra ou em uma exposição.

3. AS EXPOSIÇÕES PARA AS CRIANÇAS



Imagem 1: Catálogo Mil brinquedos para a criança brasileira, Sesc-SP, 1982 (Mil..., 1982, 87p.).

Composto por 87 (oitenta e sete páginas), o catálogo da exposição Mil..., 1982 é um registro para além da história do SESC, mas também para a sociedade brasileira. Produzido em 1982, é um livro rico em linguagens, formado tanto por palavras quanto por imagens. Tal característica se inicia em sua capa, com uma imagem de uma roda-gigante, produzida em Fortaleza/Ceará, que a partir de elementos como metal e lata, é um objeto que faz parte do artesanato popular nordestino (Mil..., 1982, p.74). A roda-gigante colocada sobre um solo marrom e em um céu com nuvens tenta retratar a miniaturização do brinquedo. Em um tom laranja, o título da exposição, se destaca na capa de cor azul-escura, que além do seu título, também explicita os responsáveis pela organização da exposição: SESC - com antiga nomenclatura de Centro de Lazer SESC, e apoio: MASP – Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand. Logo após a capa e contracapa, em folhas com uma textura espessa, de fácil manuseio, com um leve brilho reflexivo, com texto em fonte de cor preta, sem serifa, que facilita a leitura de textos longos, e folhas de fundo branco. O catálogo se apresenta com um texto inicial escrito pelo então Presidente do Conselho Regional do SESC de São Paulo, de 1982, José Papa Júnior⁸.

⁸ Ajudou a expandir o SESC, criando novas unidades em várias cidades de São Paulo e instigando projetos socioculturais pela região, como a exposição Mil..., 1982.

Logo após tal apresentação há um texto redigido por Pietro Maria Bardi, diretor do MASP⁹, em 1982. A partir de seus saberes e conhecimentos, P. M. Bardi¹⁰ transcreve em quatro páginas uma breve leitura sobre a Mil..., 1982 – seus objetivos, criadores, curadoria – sobre a história sociocultural do brinquedo e a inventividade do popular em contraponto com o industrial, na sociedade do brincar. Uma leitura que instiga a aprendizagem e o imaginário.

Após o texto de P. M. Bardi, há uma coletânea de fotografias dos brinquedos que foram expostos na Mil..., 1982. Não há divisões internas, ou algum índice escrito que agrupa os objetos por categorias. Ou seja, dependo do olhar do leitor para as imagens à sua frente, há de se perceber uma tendência em reunir imagens por tipo de brinquedo, mas sem especificações: as fotografias das bonecas estão uma ao lado da outra, logo após todas as imagens do mesmo brinquedo, surge um novo brinquedo, e assim, vai se formando um índice não descrito por palavras, mas sim pela sequência de imagens, nas quais estão colocadas uma abaixo da outra, ou uma ao lado da outra. As fotografias são tanto em preto e branco, quanto coloridas, e ao canto inferior de cada página vê-se escrita uma numeração. Visto que o catálogo não possui sumário, as páginas enumeradas podem ser uma possibilidade de instigar o incontável e o infinito de brinquedos existentes na exposição, ao mesmo tempo em que é exato torna-se cada vez mais grandioso, reforça uma ideia de extensão definida pelos números que suscita o pensamento de que as coisas não tem fim, em que cada brinquedo e imagem ocupam seu espaço e lugar, seja em uma página de um livro ou no imaginário das crianças.

Há em todas as imagens uma legenda, que descreve a origem dos brinquedos expostos. A legenda varia de imagem para imagem: algumas possuem ano de fabricação, outras a cidade onde fora produzida, algumas a localização da fábrica ou dos artesãos que fizeram os brinquedos, outras não possuem especificação da produção. A grande maioria tem em sua descrição a matéria-prima utilizada para a composição do brinquedo, e outros menos, sua dimensão, em altura ou largura. Vários fazem parte do acervo do SESC, mas há os que são de colecionadores, artesãos ou indústrias, que emprestaram os brinquedos para a exposição. São muitas as características e definições, mas há uma descrição que todos possuem, o nome. Todas as 124 (cento e vinte e quatro) imagens (fotografias) presentes no catálogo (Apêndice A) possuem um nome, uma designação que

⁹ O MASP - Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand se localiza à Avenida Paulista, 1578, - Cerqueira César, CEP 01310-200 - São Paulo / SP.

¹⁰ Ensaísta, crítico, historiador, pesquisador, jornalista, colecionador e professor, Pietro Maria Bardi, italiano, nascido em 1900, tinha como principal atividade, a escrita – era seu modo de manifestar seu estilo e sua crítica baseada no conhecimento e na experiência cotidiana da arte, da política e, principalmente, da arquitetura. Após a II Guerra Mundial, P. M. Bardi conhece a arquiteta Lina Bo, com quem se casa, em 1946 (LOBÃO, 2011). No mesmo ano, decidiram vir para o Brasil, país no qual conhece o empresário Assis Chateaubriand, que convida Pietro, para montarem juntos o MASP. De 1947 a 1996 P. M. Bardi cria e dirige o Museu de Arte de São Paulo, MASP - que teve Lina Bo Bardi como arquiteta. Tendo vivido quase um século, demonstra a definição de si próprio, em resposta à Chateaubriand: “Sim, sou um aventureiro”, com seus trabalhos, projetos, escritas e vivências (LOBÃO, 2011).

preenche certas funções, e que permite a significação entre os brinquedos. O termo, a descrição, a denominação qualifica o brinquedo e nomeia o não-dito.

[...] A palavra associa o traço visível à coisa invisível, à coisa ausente, à coisa desejada ou temida, como uma frágil passarela improvisada sobre o abismo. Por isso o justo emprego da linguagem é, para mim, aquele que permite o aproximar-se das coisas (presentes ou ausentes) com discrição, atenção e cautela, respeitando o que as coisas (presentes ou ausentes) comunicam sem o recurso das palavras (CALVINO, 1990, p.90).

A palavra é um meio de dar conta da diversidade infinita das coisas. Na contemporaneidade, há a necessidade em designar um nome para objetos, sensações e ações, pois enquanto não se nomeiam, as coisas parecem não existir, tornando o uso da palavra uma incessante perseguição das coisas, uma constante busca de definições (CALVINO, 1990). Deve-se manter uma batalha com a linguagem à procura da expressão mais sutil, exata e precisa, pois a língua como meio de reconstruir a concretude das coisas pode (re)significar as sensações do cotidiano.

Boneca, boneco, bichos, estilingue, pião, bilboquê, ioiô, peteca, papagaio, bonecas de massa, bonecas de pano, bonecas baianas, boneca alemã, boneca Lenci, boneca amiguinha, boneca americana, móveis em miniatura, móveis de quarto em miniatura, utensílios de cozinha em miniatura, aparelho de café em miniatura, fogões, casa, material para construção de casinha, o futuro engenheiro – peças para montar, brinquedos de montar, casinha mobiliada, feirinha, bicicleta, monociclo, triciclo, moto, motocicleta, carro, moto e carro de super-herói, moto “Chips”, trator, carroça, carro de rolemã, carro para pedalar, ônibus, bondes, lotação, caminhão, locomotiva, trem, trem de passageiros, barcos, vapor, *playmobil system*, aviões, helicópteros, heliporto, foguete, cavalo de balanço, cavalo de locomoção, bichos de pelúcia, bichos de pele, cachorro, gata Ofélia, animais, animália, animais de madeira, bonecos de látex, João-bobo, troca bichos, roupas de super-heróis, camisa de futebol, robôs, família de robôs, Ar-tur – robô de plástico, geringonça, escavadeira, carro de boi, roda de monjolo, brinquedos de sucata, máscaras, brinquedos de sombras, figuras, palhaços, marionetes, ginastas, pássaro emplumado, origami, dobraduras, charretes, móbile de borboleta, boias, túnel da alegria, reco-reco, maracas, instrumentos musicais, piano, saxofone, parque de diversões, brinquedos de parque de diversões, bonecos movidos a pilha, batuqueiro, blocos de encaixe, labirinto, pebolim, jogo infantil, futebol de botão, eleições, laboratório de química, mágicas e surpresas, luneta e fliperama, são nomes presentes no catálogo, que ao passear os dedos e o olhar sobre cada página do livro surgem nessa ordem.

Uma lista tanto pode referir-se ao desejo de dar forma, quanto é concebida com o intuito de deformar a finitude e ilustrar um infinito real. Umberto Eco (2010), nos mostra uma quantidade

indizível de listas, dentre elas, encontra-se uma lista que demonstra a quantidade de jogos que *Gargântua*¹¹ sabia jogar,

[...] flux, primeira, geral, cruze, trunfo, picardia, centio, *èpinay*, desgraçada, velhaco, passa-dez, trinta e um, par e sequência, trezentos, carta virada, ponto, *glic*, honras, vinte e um, xadrez, raposa, palheta, tamanco, branca, sorte, três dados, tabuleiros, cascudo, desgraçado, condenado, *barignin*, gamão, descontente, lansquenê, cornudo, cabo de faca, chaves, fora do ladrilho, par ou ímpar, cara ou coroa, esfolar a raposa, *croque-madame*, vender a veia, soprar o carvão, *responsaillse*, juiz vivo e juiz morto, tirar os ferros do forno, falso plebeu, codornizinhos, corcunda aulicano, Santo Achado, pega-cogumelo, pereira, *pimpompete*, *troiri*, círculo, porca, barrigada, combas, escova, concha, pique, *lourche*, puxavante, resposta, bola chata, flecha, *picquarome*, sentar, barba de cera, sebo, tirar o espeto, *bute foire*, compadre me empresta o saco, colchão de carneiro, bota-fora, figos de Marcelha, *mouque*, *archer-tru*, virabosta, Angenart, laranjinha, *grieche*, enroscadinha, quebra-pote, burro, carrapeta, juncadas, bengalinha, *pirevolet*, *cline musette*, piqueta, rifa, argolinha, *seguette*, castelinho, fuqué, pela, roncador, trombeta, frade, escuro, espantado, *picandeau*, quebra-cabeça, gralha, grou, *taillecoup*, *Qui a si parle*, *Pille*, *nade*, *jocque*, *fore*, casamento, alegre, pinhão, o que faz um faz o outro, sequência, campainha, broca, perde enfim ganha, careca, tormento, marta, alfinete, bolhinha, remendão, coruja, *dorelot du lièvre*, *tirelilantaine*, porquinho, pega, corno, boi violado, fileira, *fousette*, implicante, desferrar o burro, *jautru*, *bourri bourri zou*, todas as peças tabuleiro, baixo, renagadeus, forçado, dama, *babou*, primo segundo, sola, lançadeira, bundudo, vassoura, São Cosme, eu venho te roubar, te adorar, rainhas, castanha cinzenta, *je vous prend sans vert, bien et beau s'en va Quaresme*, carvalho rachado, balanço, cavalo mestiço, rabo de lobo, gavela, bétula, mosca, *migne migne boeuf*, mocho, *pince-sans-rire*, cabra-cega, *ponts cheus*, *Colin bride*, gralha, *cocquantin*, esconder, *mirelimofle*, polícia, crapaude, báculo, pistão, bilboquê, *maille bourse en cul*, ninho de friorque, passaporte, figo, peidar, amassar mostarda, cabos, ofícios, *à tetê à tetê bechevel*, *pinot*, morte trágica, piparote, lave a touca, sinhá, propostas, nove mãos, briga de galo, semear aveia, guloso, molinete, defesa, viravolta, bastão, lavrador, coruja, *écoublettes enragées*, bicho morto, carniça, porquinho, bunda suja, patinho, terceiro, *bourrée*, pular do mato, chicotinho queimado, beliscão, calhandras, tafonê, recaída (ECO, 2010, p.249, grifos do autor).

É uma lista que se transforma em uma experiência de vertigem. O excesso de termos e palavras nos faz experienciar a essência do infinito, em que uma narrativa se origina a partir das tramas envolvidas entre uma palavra e outra, formando pensamentos e significações a cada nova leitura (ECO, 2010). Um excesso coerente, em que cada termo se complementa tantos pelos seus significados quanto pelos significantes. Tais ideias, desenvolvidas por Umberto Eco (2010), fazem a lista se transformar em uma maneira de remisturar o mundo, colocando em cena vários jogos, para se pensar na coerência dos significados frente a sua enumeração.

Conforme este mesmo autor afirma, existem vários tipos de listas, dentre elas, o catálogo: caracterizado como uma relação ordenada de instrumentos, objetos e/ou coisas com descrições a respeito de cada uma. É uma lista que geralmente inclui as principais características dos objetos presentes. O catálogo se revela um documento acerca do infinito e da inesgotável variedade de elementos da cultura humana. Há sempre um resto, um excedente, que permanece para

¹¹ Gargântua é personagem de François Rabelais. Escritor, padre e médico francês, do séc. XVI, Rabelais usava o pseudônimo Alcofribas Nasier (um anagrama de seu verdadeiro nome). Consagrou-se como escritor, com suas obras primas cômicas Pantagruel e Gargântua, que exploravam lendas populares, farsas, romances, bem como obras clássicas. A exuberância da sua criatividade, do seu colorido e da sua variedade literária popularizou sua escrita.

além do catálogo, como imagens retratadas que extrapolam o limite do que se vê e indica que há mais, que a lista continua, mesmo não estando definido, descrito ou escrito. O catálogo é uma narrativa, quer seja por imagens ou por palavras, refere-se ao mundo imaginário ou real, que nos faz pensar em um infinito objetivo, um infinito da representatividade. Ou seja, deseja demonstrar que o que se enxerga não é tudo, mas apenas uma parte da totalidade das coisas, dificilmente numerável e “elencável”. Não se pretende representar somente aquilo que se vê, mas todo o resto que se transita entre o intáctil e o tangível (ECO, 2010) ou, na linguagem poética de Calvino (1990), entre o ausente e o presente.

O catálogo da exposição Mil..., 1982 nos revela a variedade e quantidade de brinquedos presentes na sociedade, demonstra a infinitude de brinquedos e torna compreensível a diversidade cultural humana. Compreender o infinito estético permite questionar as definições essenciais das coisas, acreditando-se que a linguagem não é bastante para descrever o que se vê e o que se sente, experimenta-se uma deficiência da língua e uma falta de palavras para exprimir os sentimentos. O catálogo surge como uma amostra abundante frente a uma infinita e imensa quantidade de brinquedos, na qual não se sabe e nunca se saberá um valor finito e exato da real existência de brinquedos, convidando o leitor do catálogo e ao visitante da exposição à tarefa de imaginar todo o restante: o *tópos da indizibilidade* (ECO, 2010). Assim como são indizíveis os brinquedos, os lugares e as pessoas, o catálogo surge como uma narrativa da incompletude, tomando uma função referencial do conhecido, mas não do existente. Adquire uma função histórica, revelando-se como um registro para compreender o passado e entender o processo de transformação, no caso, do brinquedo. Para além de uma análise das mudanças ocorridas no decorrer dos anos, o estudo do catálogo reflete os valores da sociedade e o contexto em que a criança está inserida, refletido nos brinquedos expostos e escolhidos para formar cada narrativa do catálogo. A enumeração catalográfica como registro visual da história de uma sociedade, tanto como modo de compreensão quanto visibilidade e descobrimento do homem (ECO, 2010).

O catálogo pode assumir dois valores fundamentais enquanto lista, um relacionado às listagens finitas, como uma lista de livros, dos mandamentos e um segundo criado apenas para dar a dimensão do incomensurável e do infinito (ECO, 2010). Enquanto o primeiro surge da necessidade de enumerar as partes de um todo, o segundo nasce porque o todo é extenso demais para ser enunciado e representado, mas pode ser entrevisto (ECO, 2010). A ideia do infinito e imensurável relaciona-se com conceitos de uma função lúdica e função estética da narrativa do catálogo, que correspondem no pensar e instigar a reflexão de um objeto ou tema e de fazer o homem meditar sobre sua realidade e sua existência. A função estética de uma narrativa possibilita a reações no indivíduo a partir de estímulos sensoriais — visuais, auditivos, táteis, olfativos e gustativos, por meio de mensagens, sejam verbais, visuais, sonoras, gestuais ou sinestésicas (DUARTE JÚNIOR,

1981). A função lúdica relaciona-se ao prazer advindo a partir da mensagem compreendida e vivenciada da obra, ou seja, à aspiração ao prazer do enunciado.

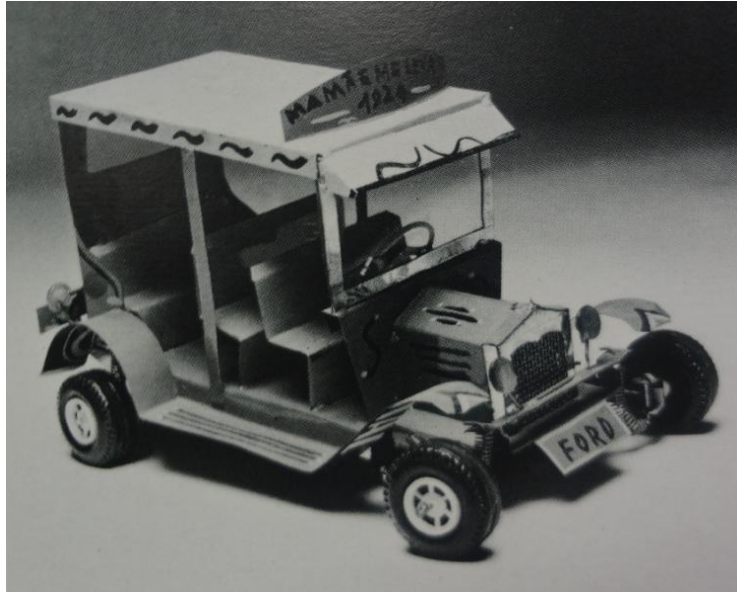


Imagem 2: Lotação, artesanato popular, Itaquera, SP, lata, acervo Sesc, São Paulo (Mil..., 1982. p.38).

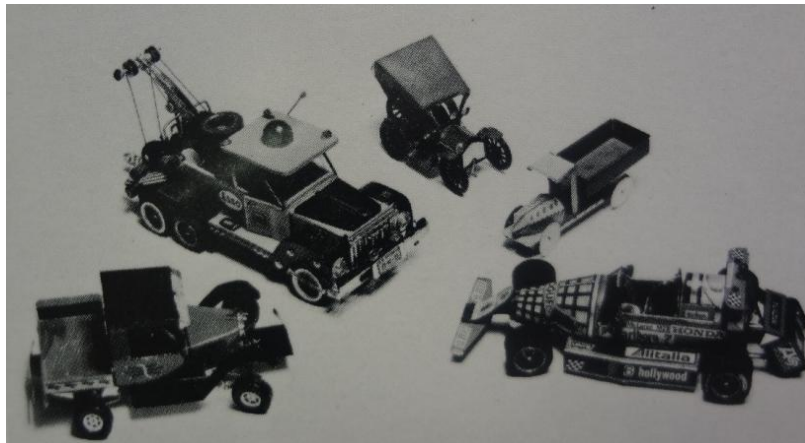


Imagem 3: Carros, Casa de Detenção – São Paulo, metal, lata e madeira; acervo Sesc, São Paulo (Mil..., 1982. p.35).

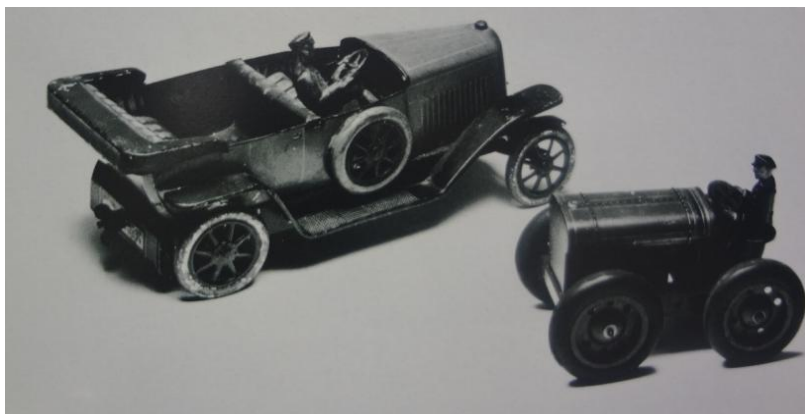


Imagem 4: Carro (1924) e trator (1930), metal, Antonio Nogueira Junior, São Paulo (Mil..., 1982. p.35).

O catálogo possui características tanto lúdicas quanto estéticas, reveladas pelas imagens dos brinquedos. Percebe-se que existem brinquedos que são representados sozinhos (Imagem 2) e outros em conjunto (Imagem 3), nas fotografias. Essa aglomeração permite uma reflexão sobre brinquedos agrupados por categorias, com o intuito de que o leitor perceba as inúmeras quantidades de séries que podem ser formadas a partir da união de diversos brinquedos em um grupo: bichos de palha, brinquedos de várias regiões, bonecas de massa, bonecas de pano, bonecas baianas, móveis em miniatura, móveis e bonecos em miniatura, cozinha em miniatura, carros, bichos de pelúcia, bichos de pele, animais, brinquedos da primeira infância, animais de madeira, bonecos de látex, família de robôs, brinquedos de sucata, brinquedos de sombra, ginastas, dobraduras, instrumentos musicais, parque de diversões, brinquedos de parque de diversões, bonecos movidos a pilha e blocos de encaixe. Em alguns momentos, os brinquedos estão em conjunto na imagem, mas não representam uma categoria, mas uma afinidade de tema, sendo que a legenda nomeia cada um separadamente, e não o conjunto (Imagem 4). Quando um brinquedo é fotografado sozinho, há uma ênfase estética retratada unitariamente. Diferentemente dos brinquedos em conjunto e por composição de cenas e temáticas. Existe um desejo de criar uma unidade no catálogo, desse modo, não há uma classificação explícita de categorias, mas há uma disposição das imagens organizando-as por tipo, mesmo que nas fotografias haja a composição ou não de brinquedos,

[...] na medida em que uma lista caracteriza uma série, por desconforme que seja, de objetos pertencentes ao mesmo contexto ou vistos do mesmo ponto de vista, ela confere ordem, e, portanto, forma um conjunto que, sem isso, seria desordenado (ECO, 2010, p.131).

A organização das imagens tem função mnemônica: a ordem dos brinquedos serve para recordá-los, para lembrar o lugar que assumem nas imagens do mundo. Bonecas, miniaturas de casinhas, meios de transporte, bichos, robôs, cenas/composições, jogos são os modos de organização vistos no catálogo. Ao longo de 14 (catorze) imagens consecutivas, vão se formando um aglomerado de bonecas de todos os tipos: de massas, pano, plástico, biscuit, porcelana, tecido, esta é a primeira organização vista no catálogo. Logo após tal conglomerado, surgem as miniaturas de casinhas: com móveis, bonecos, utensílios de cozinha, fogões, cozinha, casinhas de barro, argila ou madeira, e até mesmo mobiliadas, além de também ser composta por uma feirinha, possuem 14 (catorze) fotografias. Os meios de transporte formados por bicicletas, triciclo, carros, motos, carroças, carro de rolemã, carro para pedalar, trens, caminhões, ônibus, lotação, bondes, locomotiva, trem de passageiros, vapor, barcos, heliporto, aviões, foguetes, helicópteros e cavalo com locomoção e cavalo de balanço, são constituídos por 34 (trinta e quatro) imagens. Os bichos: de pelúcia, de pele, gata, cachorro, de madeira, de látex e plástico, compõem um total de 10 (dez) imagens. Uma seção de robôs, com 3 (três) imagens. E surge uma categoria com composições de

diversos brinquedos, formando um espetáculo aos nossos olhos, com 27 (vinte e sete) imagens: brinquedos de madeira, cenário de máscaras, brinquedos de sombras, figuras, palhaços, marionetes, ginastas, pássaro emplumado, origami, dobraduras, móbile, boias, túnel e instrumentos musicais. São composições que aparecem normalmente com mais de um elemento em sua imagem, e além de estarem agrupados, formando uma composição, também estão por todo o catálogo sem uma ordem lógica, mas unitariamente, em meio a outras formações. Por fim, os jogos, com 10 (dez) imagens. Em um total de 124 (cento e vinte e quatro) imagens presentes no catálogo, 112 (cento e doze) formam sequências visuais, as outras 12 (doze) imagens formam composições unitariamente, sem sequências para formarem categorias visuais.

Além disso, há um projeto de sombra nas fotografias, na qual em algumas se observa o fundo branco, já em outras o brinquedo estava sobre um fundo mais escuro ou à frente de um gradiente de cores, que não é comum há todas. Tal recurso influencia a luminosidade da fotografia, o que possibilita observar os diferentes recursos de luz, demonstrando sua função estética. Ou seja, mesmo que as fotografias estejam em preto e branco, ou coloridas, a luz influencia a construção de uma realidade imaginária, pois criam uma atmosfera ilusória, que pode ser calma, alegre, inquietante, o que pode causar várias sensações ao se ver a imagem. Dessa forma, a função estética da luz, sejam em fotografias, pinturas ou filmes, é influenciada pela iluminação ambiente, que interfere na tentativa de representação de uma cena real, sendo elemento expressivo da arte e história (MONTEIRO, 2012).

A luminosidade de uma obra influencia a aparência das coisas, pois a partir da luz, pode-se manipular as sombras e os reflexos de uma determinada imagem. Tal percepção é mostrada por diversos artistas dos mais diferentes períodos da história, como no período Barroco (final do séc. XVI e meado do séc. XVIII), que utilizava de um forte contraste de luminosidade e sombrear, criando cenas repletas de dramaticidade história (MONTEIRO, 2012). Já os artistas do Impressionismo (séc. XIX), buscavam compreender como a luz incide nos espaços e sobre os objetos presentes no espaço, tentando capturá-la nas suas obras de arte (MONTEIRO, 2012). No catálogo, percebe-se uma incidência de fotografias características do período Barroco: forte fonte luminosa, que origina sombras e narrações por entre as imagens intensificando o contraste de claro-escuro, que potencializa a expressão dos sentimentos, a mistura entre brinquedos artesanais e industriais, causando uma dualidade na composição e a realização de cenas, que possibilita intensificar sensações, como pode ser visto na (Imagem 5).



Imagem 5: Animais de madeira, plástico, pelo e papel, coleção de Marcos Concílio, São Paulo (Mil..., 1982. p.49).

Assim sendo, a fotografia é uma imagem híbrida, na qual é formada por um instrumento técnico, que capta o real, mas também por uma mensagem com conteúdo histórico, social e cultural, pois enquanto linguagem de representação e expressão de um olhar sobre o mundo, é passível de múltiplas representações (MONTEIRO, 2012). Para além de uma história visual, há um percurso histórico que transcende os quadros das imagens fotográficas, pois, enquanto representação dos modos de uma determinada época, possuem um valor histórico arraigado. Portanto, a fotografia possui uma primeira realidade, que está relacionada ao momento de produção da imagem, e outra realidade ligada à circulação e aos usos posteriores da imagem, em diversos contextos, que não foram imaginadas no momento de produção da imagem (BENJAMIN, 1984). Ou seja, a fotografia em um acervo tem usos e significados muito diversos daqueles para a qual foi produzida, bem como a reutilização de imagens em manuais ou em livros de história, agregam ou transformam os significados das imagens a partir de outro contexto de recepção. Às vezes, o que parecia uma fotografia de um brinquedo destinada somente a um catálogo ou livro, que ilustra um determinado momento histórico, representa uma reflexão sobre o processo de transformação dos brinquedos na sociedade brasileira.



Imagem 6: Boneca Alemã, 1917, biscuit, h. 110 cm, fabricação: Kammer-Reinhardt, Simon-Halbig. Boneca Alemã, 1895, biscuit, h. 75 cm, fabricação: Armand Marseille, coleção Liliana Duarte, São Paulo (Mil..., 1982. p.20).

Objeto feito à imagem e semelhança da mulher, as bonecas estão presentes no universo das crianças e adultos. Criadas na Alemanha, as duas bonecas (Imagem 6), representam o luxo e o belo do séc. XX. Naquela época, a Alemanha era o principal centro produtivo do brinquedo, e alguns dos mais belos são considerados presentes daquele país para a sociedade (BENJAMIN, 1994). Observa-se duas empresas na fabricação das bonecas acima, Kammer-Reinhardt e Simon-Halbig. A empresa Simon & Halbig (S & H), fundada em 1839, fabricou bonecas de 1869 a 1920, na Alemanha. Simon & Halbig eram conhecidos por suas elegantes cabeças de bonecas e por serem inovadores na indústria, desse modo, forneciam as cabeças para muitos fabricantes de bonecas, que anexavam posteriormente aos corpos. S & H marcavam na nuca das bonecas as siglas, a assinatura da empresa e o ano em que foi fabricada, pois se não tivessem tais signos, não haveria como afirmar que as bonecas eram da empresa (CATAN, 2010). Para além da identificação da empresa, tais símbolos permitem aos colecionadores identificarem o fabricante, a origem, o tamanho e o número do modelo, para assim, ajuntar a sua coleção. Em 1920 a empresa foi comprada pela Kammer & Reinhardt, que continuou a produção de bonecas até 1932. Kammer & Reinhardt (K & R), faziam bonecas de biscuit, e no início de sua manufatura, não tinham sua própria fabrica de porcelana, sendo assim, a maioria das cabeças eram manufaturadas por Simon & Halbig. Kammer & Reinhardt tornou-se conhecida pelo mundo (CATAN, 2010). Sua fama originou-se devido à

perfeição e vivacidade de suas bonecas em *biscuit*, cujo desenho da cabeça foi criado por um escultor usando uma criança como modelo. Grande parte das indústrias de bonecas de luxo tinha como objetivo reproduzir com fidelidade a figura da mulher, desse modo, várias matérias-primas eram utilizadas e testadas à procura da perfeição, dentre elas o *biscuit* - material que proporciona uma perfeita imitação da pele, por ser um tipo de cerâmica de fácil maleabilidade, que ajuda em uma melhor reprodução da naturalidade do ser humano (MEFANO, 2005).

A imagem da mulher refletida na boneca enfatiza os valores e as competências consideradas essenciais para a futura esposa, mãe e filha, cultivando fantasias e sonhos de um padrão de beleza construído. As diversas alusões feitas às mulheres através das bonecas são apresentadas tais quais a sociedade já as determinou: a boneca retrata a função, o papel e o desempenho da mulher dentro da sociedade, que hoje já são outros, em comparação aos séculos passados. Ou seja, uma sociedade em permanente estado de mudanças, que determina através do brinquedo, uma busca por um modelo físico e comportamental. As imagens veiculadas pelas bonecas constituem ferramentas determinantes para a formação social humana. Para além de uma construção real e visível, a boneca mantém laços impalpáveis com a criança, agindo em seu imaginário (MEFANO, 2005).

A delicadeza de traços, singularidade e qualidade artística, sobreviveram ao tempo, e hoje, permanecem no lugar de raras obras de arte. A boneca retribui ao colecionador todo o afeto que ele lhe dedica. Tal fato afirma-se nas peculiaridades existentes na boneca, dona de um olhar próprio, uma emoção e expressão presente em sua face e corpo. Uma boneca é um objeto especial que não se reduz em uma manufatura seja de porcelana, *biscuit*, madeira ou outra constituição. Em cada boneca está um passado, um conto, uma história, a mão de um artista ou a composição de uma fábrica que lhe criou, pintou e deu vida, revela as páginas da história que ela atravessou no tempo. As bonecas despertam emoções que nenhum outro objeto consegue despertar, as memórias de um passado, presente e futuro. Elas recriam e nos reenviam para a infância, e nos faz lembrar o amor incondicional e os segredos que tanto guardaram (BENJAMIN, 1994).

As bonecas, da Imagem 6, estão presentes dentro da categoria bonecas, no catálogo da Mil..., 1982, e possuem uma riqueza de detalhes, tanto na vestimenta quanto na face e no corpo: a sobancelha marcante, o olhar fixo e realista, a maquiagem para realçar a beleza do rosto, as bochechas robustas e os pequenos lábios pintados, além das articulações arredondadas e vestidos de luxo - réplicas que representam as características da moda, maquiagem e penteados de uma determinada sociedade e época (MEFANO, 2005). Com chapéus enfeitados com fitas e flores, laços presos aos cabelos penteados, vestidos floridos, meias bordadas e sapatos delicados, as bonecas de *biscuit* refletem a história da humanidade com sua arte, beleza, ludicidade e fantasia (MEFANO, 2005). Há uma perfeição na pintura, modelagem e acabamento da boneca, exigindo uma

necessidade que o toque sobre ela seja suave e delicado, tornando-a um objeto de fragilidade e contemplação. Essa fragilidade reflete características dos brinquedos daquela época, que se tornaram instrumentos de enfeite e admiração, sem o propósito de brincar, mas sim de veneração (BENJAMIN, 1994). Nesse momento, os brinquedos destinados às crianças, são mais próprios dos adultos, que os utilizam como adereço de decoração. Nota-se na legenda, o tamanho das bonecas, 110 cm e 75 cm. Bonecas imensas, de difícil manuseio, tornando o brincar uma impossibilidade. Anterior a essa época, os brinquedos eram pequenos - em miniaturas, que em geral, ficavam espalhados pela casa, cada um tinha seu esconderijo escolhido pela criança, que sabia onde o deixava e ia ao seu encontro. Mas com o avançar dos tempos, todo esse espalhar de brinquedos foi se esvaindo e sendo trancafiado em um quarto. Os brinquedos tornaram-se maiores – fazendo uma alusão: tamanho representando grandiosidade. A diferença de tamanho entre as bonecas da Imagem 6 refletem a grandeza substituindo a miniaturização: em 1895 a boneca havia 75 cm e em 1917, 110 cm - mesmo que a diferença de tamanho seja pequena, e ambas continuem grandes, há com o passar do tempo um aumento da dimensão do brinquedo. Observam-se os brinquedos proporcionando mais prazer aos adultos que as crianças – a quem são destinadas suas manufaturas, ou seja, objetos que propiciavam à criança o contato, a construção e a desconstrução, que eram encontrados nos mais insólitos lugares, tornam-se esterilizados, inquebráveis, impenetráveis e intocáveis (BENJAMIN, 1984).

O estudo da técnica e do material utilizado na manufatura do brinquedo permite penetrar profundamente no universo dos brinquedos, esse é o elo entre o mundo dos adultos e das crianças: a forma, o desenho, a cor, a matéria-prima, ou seja, as características formadas a partir do processo de produção do brinquedo ligam os adultos às crianças (BENJAMIN, 1985). Com a perda do espaço dos artesãos no comércio de brinquedos, esse elo se esvai e perpassa entre a vida das famílias, no qual o que unia os adultos às crianças, agora já não faz mais sentido para ambos. Se antes os brinquedos foram, de certa forma, impostos às crianças como objetos de culto dos adultos e somente mais tarde, devido à imaginação das crianças, transformados em brinquedos, a ligação dos pais com o brinquedo do seu filho não mais existe, pois com sua especialização e venda somente para obter, cada vez mais, fins lucrativos, não se está mais próximo da linha de produção, está cada vez mais afastado de sua origem: o brinquedo afasta-se do controle da família, emancipando-se (BENJAMIN, 1985). Antes o artesão se conectava ao mundo da criança e produzia de acordo com seu imaginário, hoje, a indústria faz, produz e cria de acordo com sua necessidade e impõe sua criação à criança. A família não mais escolhe o brinquedo, na verdade, é o brinquedo que a escolhe.

Com o processo de industrialização, a boneca passou a fazer parte da história das tecnologias industriais. A memória do brinquedo encontrou-se esquecida pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo: o que era feito por artesãos

transformar-se em brinquedos em série, inicia-se o processo de apagamento da singularidade e artificialização do imaginário. A construção de um brincar idealizado pela indústria reflete nas práticas sociais e culturais da sociedade, o estreitamento das fronteiras entre o natural e artificial. O corpo torna-se objeto de comércio. A indústria constrói e desconstrói a identidade infantil de acordo com suas necessidades e lucros, e as bonecas passaram a ser a materialização do desejo de antecipação das crianças para a adolescência e assim, para a idade adulta. A boneca como espelho da sociedade, representa a história cultural do povo, representa tanto a visão da sociedade para a criança, quanto da sociedade para com ela própria, pois reflete o funcionamento de uma cultura (MEFANO, 2005).

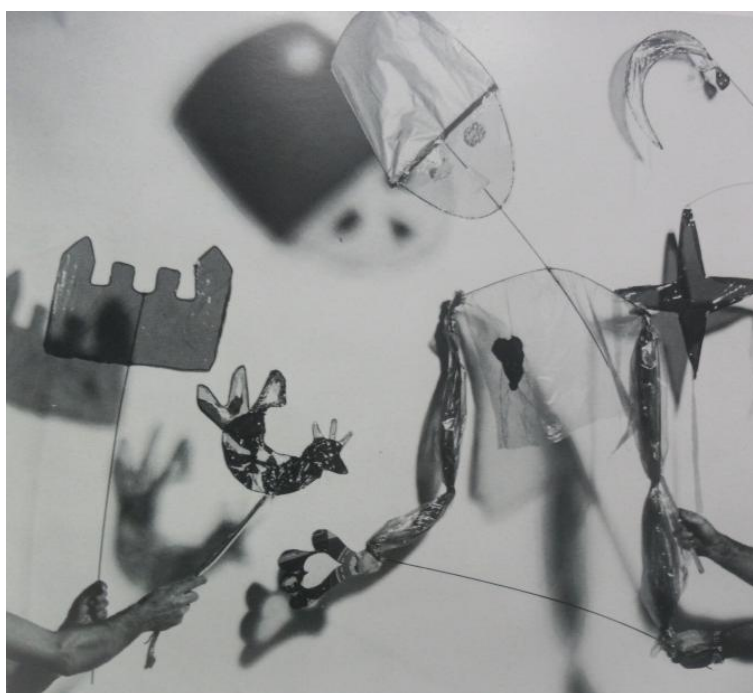


Imagem 7: Brinquedos de sombras, papel celofane e hastes de metal, Casa do VentoForte, São Paulo (Mil..., 1982. p.61).

Mãos segurando longas hastes de metal, que logo à sua extremidade notam-se composições que utilizam do papel celofane como ferramenta de construção visual. Uma figura que se concretiza a partir de extensões de linhas preenchidas com um papel. Percebe-se o uso de tons claros e escuros de papel celofane para haver uma contraposição de cores. Quanto à natureza do material: papel celofane, os opacos apresentam sombras nítidas e definidas, sendo assim, quanto menor a opacidade do material que o constitui, menos nítidas e claras serão suas sombras (FAJARDO, MATHIAS e AUTRAN, 2002).

Observa-se o composto químico natural derivado de macromoléculas que formam figuras imaginárias no universo real: um castelo, uma ave, um homem, uma lua e uma estrela.

Define-se um castelo como uma estrutura arquitetônica fortificada, com função residencial, militar, expositiva - museu, que tem como características as muralhas formadas com figuras geométricas: cubos, quadrados, triângulos, utilizados principalmente na Idade Média. Assim sendo, a imagem acima, presente na categoria cenas/composições, possui a representação de um castelo, mesmo demonstrando somente a muralha, pois ainda que não mostre o todo, uma parte sua representada já se refere ao todo: a imagem como um recorte, sendo vista como a representação de um todo – a muralha representando o castelo (BENJAMIN, 1984). A estrela possui quatro pontas, o que nos remete a ideia de norte/sul/leste/oeste, como a rosa dos ventos e seus pontos cardeais. Logo ao seu lado, há a imagem da lua, ela como um astro referencial está ao lado da estrela que nos guia. Tanto a estrela quanto o castelo e a lua possuem somente um tom de papel celofane – o escuro ou o claro, diferentemente das outras figuras presentes na imagem: o homem e a ave, que são formados pela composição de ambos os tons. A ave possui uma crista, um bico e penas compridas na parte posterior do corpo. Já o homem, com longos braços, tem em sua mão um desenho de coração, também representado em seu peito. Possui olhos arredondados e nariz triangular, em uma cabeça oval, com um chapéu retangular, sem boca ou lábios, é um homem que se expressa além de palavras no nosso imaginário.

Na legenda da imagem, há a especificação do lugar onde foram realizados os bonecos de sombra, a Casa do VentoForte, que é um centro permanente de cultura teatral, instalado na década de 80, em São Paulo, com cursos de formação de atores para jovens e adultos, oficinas de teatro e artes integradas, montagens de espetáculos para adultos e crianças, projetos de arte-educação, eventos artísticos em praças públicas, danças folclóricas e oficinas de bonecos e máscaras (REZENDE, 2009). Teatralizar brincadeiras da infância, colocar em cena depoimentos pessoais dos atores, misturar realidade e ficção, relembrar memórias, a interação de atividades artísticas e pedagógicas concomitantes a estudos no âmbito arte-educação são experienciados e vivenciados. Em 1985, constrói-se a atual sede, a Casa VentoForte Centro de Arte e Cultura Integrada, no Parque do Povo, Zona Oeste de São Paulo, que se faz espaço vivo da cultura imaterial da sociedade, tanto no que agrega elementos do mundo atual quanto às memórias do passado, função de comunicação e difusão da cultura e de fatos históricos (REZENDE, 2009).

Utilizando-se da luz para originar sombras em uma parede branca, a imagem forma um carrossel de fantasias, que possibilita a construção de diversas histórias, brincadeira e jogos - são figuras recortadas de materiais, unidas e articuladas para dar movimento ao espetáculo da criatividade. Ao mesmo tempo em que são definidos alguns elementos, como os personagens da história: o homem, a ave, o castelo, a lua e a estrela, também há uma liberdade de fluência e experienciar o imaginário a partir da manipulação do real, do concreto. O brinquedo limita o universo do visível, mas não o da fantasia.

O jogo é um universo. Um universo de emoções, sentidos, regras, prazeres, limites, invenções. É uma metáfora da vida, uma situação lúdica, que se manifesta pelo corpo. Quando jogamos, cria-se um tipo de ilusão, vive-se um mundo efêmero que proporciona prazer e alegria. O termo ilusão origina-se do latim, e significa *in ludere*, no lúdico. No jogo, “[...] o maior dos ganhos que se possa esperar será sempre inferior ao preço da luz que o ilumina” (CAILLOIS, 1990, p.11). O teatro de sombra também é caracterizado como um jogo, sendo uma das mais antigas manifestações do Oriente - Índia, Indonésia, Tailândia, Sri Lanka e China. No Ocidente, o teatro dos bonecos está ligado ao teatro popular, mantido por núcleos artísticos, muitas vezes, familiar, que passa seus conhecimentos de geração a geração, sendo uma tradição cuja característica é originada na ideia de manter a ilusão de que o objeto ganha vida e se move sozinho (REZENDE, 2009). O teatro de bonecos está presente em todo o globo terrestre, apresentando-se em diversas formas:

[...] a marionete, quando o boneco é manipulado por fios; o fantoche ou o mamulengo, quando o boneco é construído como uma luva que encaixa nas mãos do manipulador; o boneco de vara, manipulado por varetas que dão movimento aos membros do boneco; o teatro de sombras, com bonecos bidimensionais, movidos ante uma tela com contra-luz (REZENDE, 2009, p.19).

Observa-se no teatro de sombras, um afastamento da estética realista-naturalista, ou seja, da reprodução concreta e cristalizada da realidade. Com isso, há uma tentativa de recriação do real a partir de sombra de silhuetas recortadas. A sombra impalpável que se origina a partir de instrumentos, objetos ou do próprio corpo, demonstra a contradição do real e do intátil, do material e imaterial, que delimita o visível, mas possibilita a transgressão criativa e o redescobrimento do próprio corpo. Essa contradição corresponde à dualidade de características que coexistem entre si. Ao mesmo tempo em que é tátil, o objeto que produz a sombra, o que é originado é impalpável. Essa é a representação mais significativa da vida do homem, a contradição entre o material e imaterial, o significado e significante, o presente e o ausente, seja visto em brinquedos ou em outras formas no cotidiano.

As coisas se comunicam sem o recurso das palavras, sendo elas apenas uma conexão entre o que vemos e o que pensamos. Associar o visível ao invisível é um desafio que apenas a imaginação pode superar (CALVINO, 1990). Para realizá-lo, o indivíduo conta com o auxílio da linguagem, que possibilita uma aproximação entre as coisas. Ao mesmo tempo em que a palavra parece limitar o pensamento, ela também promove a transcendência de seu significado. Pois, a exatidão da palavra permite uma compreensão que transcende seu próprio sentido, uma ideia de limite, e, paradoxalmente, a do infinitamente vasto, ou seja, uma precisão e indeterminação, o abstrato e o vago flutuar das sensações. A essa ideia pode-se associar o brinquedo de sombras, que a

partir do material-papel origina-se o imaterial-sombra. O papel com seu corte preciso e sua capacidade de refletir a luz, é a imagem da invariância e da regularidade, conotando geometria, solidez, ao passo que a sombra é a imagem da fluidez e do efêmero, conotando vivência, agitação (CALVINO, 1990).

Nessas imagens contrapostas, experimentar a vertigem da coexistência pode ser uma entrega a ludicidade, em que potencializará o autoconhecer a partir da manipulação de sombras, de forma que o próprio interior seja rearranjado a partir do que é externo. A brincadeira das sombras manipula o mundo em busca de uma verdade efêmera que reúne diferentes simbologias. Tem como essência presente a dualidade, uma ambivalência, oferecendo um universo que está presente na vida cotidiana: o processo de significação da realidade. O que se enxerga são figuras de coisas que significam outras coisas, e que se tornam reais a partir da experiência de cada um, dos valores culturais e da sociedade vivente (REZENDE, 2009).

A construção e composição das sombras formam-se a partir dos movimentos do próprio indivíduo, que dá sentido aquela ação, ou seja, o que será realizado e enfatizado depende da pessoa que está manipulando, seja uma criança ou adulto, se ela quer imaginar o rei de um castelo, irá enfatizar um reinado, se quer demonstrar a beleza do céu, a lua e a estrela vão se redescobrir em uma conversa.

[...] a criança dá personalidade às coisas durante o brincar, conta histórias com estas coisas, conferindo-lhes vida. O jogo se estabelece a partir desta relação, como nas brincadeiras infantis quando a criança transita de personagem a narrador espontaneamente e o objeto que ela manipula pode adquirir qualquer significado que a imaginação queira (REZENDE, 2009, p.54).

Portanto, a partir de sua cultura, do que não é visível, mas vivenciado, da memória do corpo que se faz presente no brincar, a criança dá sentido à relação com o brinquedo. O teatro das sombras, que utiliza do imaginário e do que é próprio de cada um para se fazer vivo, necessita-se da interação e apropriação da história da criança no brincar, em que é só na presença dela que a brincadeira se completa. Assim, há a relação entre objeto e sujeito, visto que a afluência dessa relação desperta a memória, e remete a produzir novas leituras e símbolos, na qual o experimento da linguagem se une a provocação de emoções.



Imagem 8: Carros, artesanato popular, Apiaí, SP, barro, acervo Sesc, São Paulo (Mil..., 1982. p.35).

Seja de barro, metal, lata ou madeira, as miniaturas de carros fazem parte do imaginário infantil. Na voz da criança, o carrinho é um diminutivo utilizado referindo-se não para reduzir sua grandiosidade, mas uma forma carinhosa de nomeá-lo e demonstrar o sentimento de pertencimento gerado através do brincar com ele. O carro, uma palavra dura, concreta, que parece ser difícil de penetrar e conduzir, tem um tom mais sério e muitas vezes um grau de superioridade. O carrinho, somente com sua pronúncia já se cria um afeto, o tom que se fala já remete a uma relação de proximidade, em que somente ele conhecerá a verdadeira imaginação e criatividade existente na criança. O carro é separado dos carrinhos, tem um quê de vislumbamento ligado a sua pronúncia. Não se esconde junto com o carrinho, tem um lugar específico, seja na estante ou no quarto, o carro é um objeto de enfeite pelo dono. O carrinho é o amigo do cotidiano, quem está sempre ao lado da criança, seja nas horas da disputa de uma corrida, ou na dor de perder uma roda, é ele quem acompanha seu dono a todos os momentos desejados, aventurando-se nos mais remotos lugares e espaços. A vivência com o brinquedo transforma-o em um personagem essencial na infância. As significações relacionadas a sua nomenclatura demonstra o quão grandioso é o brinquedo para a criança. Sua importância não se restringe somente como um objeto de estímulo psicopedagógico, o brinquedo é o mais valioso companheiro da criança.

Para além de possibilitar a expressão de desejos e gostos da criança, esse brinquedo relaciona-se com o modo da criança viver a cultura que a rodeia, tal como ela realmente e verdadeiramente é, e não como ela deveria ser (BROUGÈRE, 2000). Na Imagem 8, percebe-se dois objetos elaborados a partir do barro, e que fazem parte do acervo do SESC/SP. Ambos são carrinhos, que compõem o artesanato popular de Apiaí, SP. Apiaí é um município brasileiro que se localiza no interior de São Paulo e que possui uma rica tradição do artesanato¹² em argila¹³. Essa

¹² Artesanato é o produto do trabalho do artesão, ou seja, é próprio trabalho manual. O artesão é o trabalhador que exerce um ofício manual, transformando a matéria-prima bruta ou manufaturada em um produto acabado. Possui

arte popular retrata cenas do dia-a-dia de muitos cidadãos, que agregam sentidos e valores de acordo com o contexto social que estão inseridos: caminhões velhos, bonecas, moringas, carrinhos, automóveis, casinhas. Os brinquedos artesanais populares são resíduos de bens culturais de um povo, que, assimilados por um grupo social mais amplo, se renova e se recria, seja por meio da indústria ou pelo comércio (BENJAMIN, 1984).

Os carrinhos evocam aspectos da realidade que a criança pode manipular conforme sua vontade, ou seja, o valor simbólico no brinquedo remete-se a sua função. Não é possível determinar o brincar com um carrinho, seja de metal ou de barro, pois será a criança, que ao brincar, definirá sua melhor missão: seja manobrando pelas ruas de uma cidade ou salvando vidas em uma grande metrópole subterrânea. A essência do brinquedo é a (re)criação da relação entre o campo do significado e da percepção visual a cada nova brincadeira, entre o significado e o significante, o pensamento e o objeto, a ação e a reflexão. Há um período da infância que a ação sobre o brinquedo sobrepõe-se ao significado real do objeto, a ação da criança determinando o significado do brinquedo, e a partir de suas ideias e pensamentos ela separa o significado dos significantes (VYGOTSKY, 1998).

Segundo Vygotsky (1998), “[...] no brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo” (p.128). É alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê, partindo de suas próprias escolhas para determinar a função de um objeto. Agir independente do que se vê é algo emancipador da criança. Trata-se de um poder político e estético sobre o mundo: ao agirmos independente do que vemos, passamos da condição de reagir e somente responder ao mundo e passamos a agir e nos colocarmos nele, atentos aos seus limites (VYGOTSKY, 1998).

Para além dessa razão ação/significado, existe um momento em que o significado domina a ação, ou seja, observa-se o objeto por trás da palavra, da semântica, o significado/ação (VYGOTSKY, 1998). A criança, ao brincar de comer, realiza movimentos semiconscientes com suas mãos relacionadas ao comer real, sendo inexistentes não realizar todas as ações que represente o comer, pois se torna impossível brincar de comer com as mãos para trás ou em sentido oposto ao da comida, uma vez que tais movimentos teriam um efeito destrutivo sobre a brincadeira (VYGOTSKY, 1998). Durante uma brincadeira, a criança permite que ações do cotidiano aconteçam através de sua experiência: uma criança que bate com os pés no chão pode imaginar-se cavalcando em um cavalo, ou aquela que reproduz o som de um motor de carro enquanto o guia

domínio técnico referente à sua especialidade, criando e produzindo trabalhos com sua dimensão cultural. O artesão pode contar com auxílio de equipamentos, desde que não sejam automáticos ou duplicadores de peça (BRASIL, 2010).

¹³ Existem vários tipos de argila e diferentes misturas formadas a partir de sua união, como por exemplo, o barro, que tem como componente a argila e a areia.

pelo chão, e que faz o barulho do mar, enquanto navega com seu barco ou que reproduz diversos sons de bichos fazendo surgir uma floresta. Tais significados suscitados durante a brincadeira sobrepõem a ação: o cavalgar só existe a partir do som dos pés, o dirigir um carro, a partir do som do motor, o navegar com um barco, a partir do barulho do mar, a floresta, a partir do som dos bichos. Em alguns momentos, a criança apoia-se nos significados para dar ação ao imaginário. A criança ao querer, realiza seus desejos, ao pensar, ela age, e as ações internas e externas são inseparáveis, a imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos inerentes à ação externa (VYGOTSKY, 1998).

Tais relações, ação/significado e significado/ação coexistem e se misturam a cada brincar, pois a brincadeira possui tal força inerente capaz de criar uma natureza ilusória e espontânea, e, concomitantemente, tornar-se mais memória corporal e lembrança que uma situação imaginária nova, em que a ludicidade irá se construir pelo corpo, por meio da interação do homem com o mundo. No brinquedo a criança é livre para determinar suas ações, no entanto, também é uma atividade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinadas aos significados dos objetos (VYGOTSKY, 1998).

Os carrinhos de Apiaí (Imagem 8) são englobados dentro de uma categoria, meios de transporte, mas tal fato não corresponde a serem semelhantes. A notoriedade intrínseca evidenciada no artesanato se encontra em cada brinquedo ser único e singular. Nenhum artesão conseguirá fazer o mesmo brinquedo duas vezes: o toque, o manejo do corpo, o olhar sobre a argila, o manuseio com os dedos, os instrumentos que se utiliza, o lugar onde foi feito, o movimento e a posição do corpo, cada qual se diferencia a partir de um novo brinquedo. Para além do físico/corporal, as sensações e sentimentos já são outros entregues a nova modelagem: a cada arte novas significações e significados são projetados e materializados. O criador dos brinquedos agrega características próprias que variam de acordo com sua região, cidade, tempo, ou seja, variam de acordo com sua cultura.

A sombra de cada carrinho, observada na Imagem 8, traz uma ilusão do rústico, pois pouco se percebe dos detalhes e acabamentos nas miniaturas. Duas rodas, dois faróis, uma porta, para-brisa, duas lanternas traseiras, para-choque e o corpo (“lataria”), é o que se pode enxergar de um dos carrinhos, posicionado à esquerda na imagem. O modelo lembra os luxuosos carros do início do séc. XX, que passeavam pelas ruas da cidade com todo o charme da industrialização, outrora nos faz recordar um trator: pela diferença de tamanho entre as rodas dianteira e traseira – típico de um automóvel utilizado nos campos e fazendas. Essa dúvida ao olhar a imagem instiga a imaginação - o brinquedo será o que se desejar: um trator, um carro de passeio, um carro de carga, um táxi, uma ambulância. À direita na imagem: Três rodas, quatro janelas, para-choque e o corpo do automóvel, é o que se observa na fotografia. Um micro-ônibus, veículo, carro, caminhão,

caminhonete ou ônibus. Ônibus de turismo, escolar, de aplicação urbana, de trabalho, convencional, executivo, semi-leito ou leito. São inúmeras as possibilidades de se nomear e significar o brinquedo. Independente de sua natureza construir socialmente sua categoria, o sentido dado ao brinquedo é definido ao brincar.

Quando a criança brinca com um objeto socialmente ligado ao gênero¹⁴, há uma separação de brinquedos para meninas e meninos. Sua identidade é definida antes mesmo de seu nascimento, coagindo a criança a ter gostos e vivências que o adulto deseja. A separação dos brinquedos contribui expressivamente em estabelecer modos de (re)afirmar as configurações do comportamento de meninos e meninas. A boneca, imagem e semelhança da mulher, refletida na menina, relaciona-se a um padrão do que é belo, natural, elegante e harmonioso. Essa ideia, enraizada no pensamento social desde a criação de tal brinquedo, se encontra em vários estudos¹⁵. Mas, ao procurarmos produções intelecto-científicas sobre como os brinquedos refletem um padrão comportamental dos meninos, poucos aparecem¹⁶. Assim como a boneca é a mulher. O carrinho é o homem. O homem não tem sua imagem visual refletida no carrinho, mas suas potências: agilidade, força, velocidade, comprimento, peso, habilidade, coragem, inteligência, potência, poder, são qualidades essenciais para um menino, que se constituirá como homem através desses atributos. A construção do menino em homem, por meio de características determinadas socialmente, transforma, em muitos momentos, o gostar de carros referência de masculinidade, em que os

¹⁴ Gênero pode ser caracterizado como a organização social da diferença sexual (FINCO, 2003).

¹⁵ HEBERLE, V. M. ; ALMEIDA, D. B. L. As Bonecas da Contemporaneidade: Representações Midiáticas da Identidade Feminina. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero, 7, 2006, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: Mulheres, 2006. p.1-7.

MELO, C. O. A menina mulher, consumidora fugaz. Consequências do brincar de Barbie. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E GÊNERO, 8, 2010, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFTPR/GeTec, 2010. p.1-10.

O'SICKEY, I. M. A Revista Barbie e a utilização estética do corpo das meninas. In: BENSTOCK, S.; FERRIS, S. (Orgs.). **Por dentro da moda**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002. p.31-51.

ROVERI, F. T. **A boneca Barbie e a educação de meninas: Um mundo de disfarces**. 2007. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT23-3154--Int.pdf>> Acesso em: 01 nov. 2013.

ROVERI, F. T.; SOARES, C. L. Meninas! Sejam educadas por Barbie e “com” a Barbie... **Educar em Revista**, Curitiba, v.25, n.41, p.147-163, jul./set., 2011.

¹⁶ Observa-se uma grande discussão acerca do tema, mas são poucos os estudos exclusivos sobre o comportamento dos meninos, a grande maioria faz comparações entre os gêneros. FINCO, D. Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, v.14, n.3, p.89-101, set./dez., 2003.

GUERRA, C. C. Meninas(os) brincam de carrinhos e de bonecas. **Revista Idea**. Uberlândia. v.1, n.1. p.1-11, jul./dez., 2009.

ZARANKIN, A. SALERNO, M. A. “Sobre bonecas e carrinhos”: desconstruindo as categorias “feminino” e “masculino” no passado. **Especiaria**, Ilhéus, v.11, n.20, p.219-240, jul./dez., 2008.

atributos determinados pelo brinquedo potencializam a competitividade entre os homens, pois aquele que possuir características e qualidades mais imponentes que o outro terá possibilidade de ter maior destaque social, tornando a brincadeira uma competição de *status*. Tal construção é principalmente observada nos carrinhos contemporâneos, que agregam ao brinquedo valores físicos e quantitativos, que em um carrinho artesanal, feito de barro e argila, é improvável que exista, pois ele é um carrinho que pouco se move sozinho, mas com a ajuda da criança essa capacidade de mover-se não é mais uma fantasia, mas uma realidade, na qual potências como agilidade, habilidade, velocidade, força não existem sem a criança, mas somente com a presença dela, diferentemente dos carrinhos da contemporaneidade, que se movimentam sozinhos e possuem tais características sem a presença e manuseio da criança, o que dificulta a entrega à ludicidade, mas facilita a competitividade.

Talvez uma garota ame caminhões, por costumar vê-los atravessar a sua casa até a indústria mais próxima todos os dias ou por gostar da inúmera quantidade de rodas que esse automóvel possui? Será que um menino gosta de brincar de boneca devido ao fato de ver o pai ou um irmão mais velho cuidando de uma irmã menor ou simplesmente por achá-la mais bela que os outros brinquedos destinados aos meninos? Outrora, meninas que mantêm seus dinossauros de plástico escondidos transformam-se em guardas-noturnos, ou vigias ou policiais ou arqueólogas para protegê-los dos perigos que os aguardam na noite ou talvez por tanta paixão ao brinquedo não queiram compartilhar com outras pessoas e os escondem? Um menino adora brincar com sua variedade de verduras e legumes de plástico, sua mini-feirinha, por ver seu pai trabalhando como agricultor e vendedor cotidianamente ou talvez por adorar as cores e diferentes tamanhos que tais brinquedos possuem? Uma garota brinca com carrinhos porque sua mãe foi motorista de táxi ou por ser o único brinquedo que ela possua? Não sei. Ninguém sabe. Na verdade, não há uma única resposta para tais perguntas, pois não há como definir e caracterizar um motivo tangível da paixão e sentimento da criança pelo brinquedo. São inúmeras as possibilidades dessa ligação, conectando o real e o imaginário a partir da brincadeira. O brinquedo proporciona o estímulo à criatividade, o desenvolvimento da representação e do símbolo, indiferente de cor, do modelo, do acabamento, da matéria-prima. Para as crianças o brinquedo é apenas um brinquedo, e tudo o que se deseja é brincar. A separação dos brinquedos só limita suas escolhas, e a inversão de papéis só existe na cabeça dos adultos, em que brinquedos são divididos em categorias por um valor socialmente construído (FINCO, 2003).

A indústria de brinquedos, o comércio, a sociedade criaram várias categorias do brinquedo: a partir de sua função, por tema, idade, gênero. Percebe-se que existem incentivos e brinquedos diferentes para meninos e meninas. Com a separação dos brinquedos pelo gênero, há um fomento de um padrão de comportamento e beleza nas crianças. Uma parte do mundo, a criança não

conhece e vivencia, por causa da limitação de seus interesses a partir da promoção de brinquedos como apropriados apenas para meninas e outros para meninos. Quando se estimula a criança a brincar com vários tipos de brinquedos, há a possibilidade de desenvolver habilidades e sensibilidades que talvez, sem o brinquedo, não haveria. Não há perspectiva de pensar que apenas características biológicas determinem a identidade e personalidade de uma criança (FINCO, 2003). Para além de um corpo eminentemente biológico, a criança é um ser eminentemente cultural.

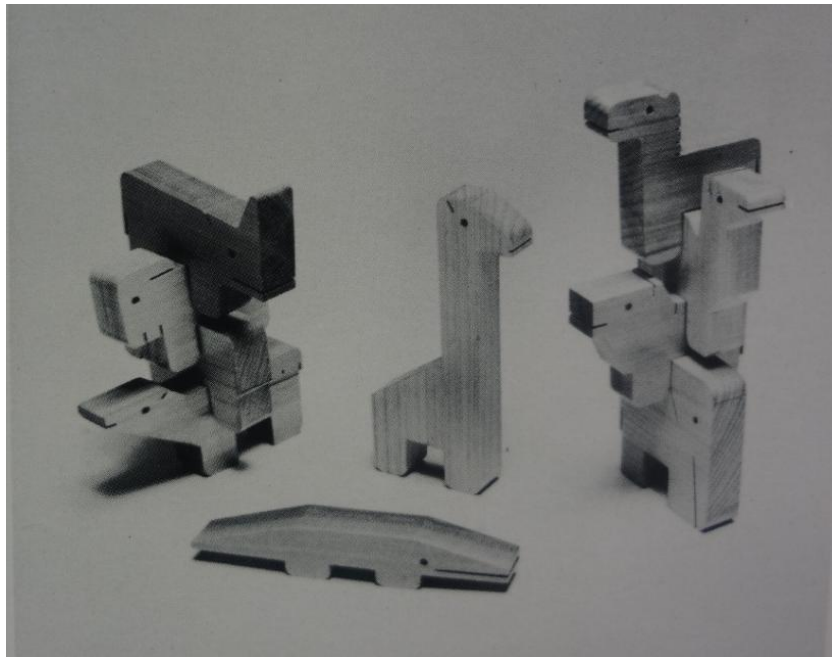


Imagem 9: “Animália”, madeira, Gioco, São Paulo (Mil..., 1982. p.47).

Madeira, material orgânico produzido a partir do tecido formado por plantas lenhosas com funções de sustentação mecânica. É naturalmente resistente e frequentemente utilizada para fins estruturais. Sua resistência estimulou a criação de brinquedos utilizando-a como matéria-prima (BENJAMIN, 1984). Com sua durabilidade, os brinquedos de madeira já fazem parte do cotidiano das crianças desde gerações muito antigas, as primeiras fábricas de brinquedos especializadas utilizava a madeira como uma das principais matérias-primas. A produção de brinquedos industrializados iniciou-se somente no final do século XIX, o que contribui para o uso de novos recursos e materiais empregados para sua composição (MEFANO, 2005). Por sua extensão e diversidade, a história dos brinquedos faz parte da evolução do desenho industrial, com um contínuo e intenso fluxo de inovações tecnológicas e materiais sendo introduzidos. A madeira é uma das formas mais antigas e tradicionais da história do brinquedo, era o principal material usado pelos antigos artesãos (BENJAMIN, 1984). De todos os materiais, nenhum é mais apropriado ao brinquedo que a madeira, por sua resistência e por sua capacidade de absorver as cores, é justamente essa estética, a perspectiva exterior – técnica e o material – que permite a criança ou ao

observador mergulhar no mundo do brinquedo. Mesmo com tantas tecnologias, ainda coexiste com brinquedos eletrônicos formados por materiais mais sofisticados, leves e maleáveis. Pois a madeira possibilita a vivência da herança do brinquedo, formada por memórias e lembranças que agregam significações na vida da criança (BENJAMIN, 1984).

Para Rudolf Steiner¹⁷, um brinquedo possui, como princípio, a intenção de estimular a criatividade e o livre brincar, possibilitando o experienciar da criança. Os brinquedos de plástico ou os mecanizados são classificados como brinquedos mortos, pois pouco possibilitam à criança a fruição plena de sua criatividade. Já os brinquedos de fibras naturais, formados a partir do tecido e da madeira, são brinquedos vivos: os compostos por tecido trazem aconchego e calor e os de madeira, a liberdade e fantasia. Para além de uma origem viva, os brinquedos de fibras naturais deixam sinais e vestígios, ao mesmo tempo em que é resistente, também é frágil, pois deixa marcas da passagem da experiência: uma fissura, um arranhão, um risco, uma abertura, uma fresta, uma fenda, uma rachadura. Os brinquedos de madeira e tecido, com sua simplicidade e incompletude possibilitam a ludicidade infantil: quanto mais simples, mais a criança ativará sua fantasia, criatividade, imaginação, completando a escassez do brinquedo, inclusive de cores - que podem ser neutras, nas quais estimuladas pela incompletude, as crianças brincam (SETZER, 2013).

A simplicidade é espontaneidade, improvisação alegre, desprendimento, nudez, despojamento, liberdade, leveza, transparência (COMTE-SPONVILLE, 1999). Que a realidade é complexa, não há dúvida: poderá ser infinito descrever uma árvore, uma estrela, uma pedra, uma boneca, uma casa... porém, isso não os impede de ser simplesmente o que são, como não obriga alguém a se perder nesse infinito da descrição. Segundo Goethe (1930), “[...] tudo é mais simples do que podemos imaginar e, ao mesmo tempo, mais intrincado do que poderíamos conceber” (*apud* COMTE-SPONVILLE, 1999, p.127). A simplicidade tampouco nega a consciência ou o pensamento, em que o contrário do simples não é o complexo, mas o falso (COMTE-SPONVILLE, 1999, p. 127). A complexidade não elimina a simplicidade, pois o pensamento complexo agrega todas as possibilidades de modo simples de pensar, porém não está relacionado a implicações redutoras, fragmentárias e unidimensionais. Integra tudo aquilo que põe ordem, clareza e precisão no conhecimento (MORIN, 1990). O homem é um ser biológico e ao mesmo tempo um ser cultural. O paradigma da simplificação separa as duas realidades reduzindo a mais complexa a menos complexa (MORIN, 1990), porém é necessário enfatizar que a simplicidade e a complexidade coexistem na vida humana, como na ação do brincar que juntamente com suas significações oferecerá a criança um universo de possibilidade de experienciar a simplicidade e complexidade. A

¹⁷ Pedagogia antroposófica foi criada, no início do século XX, pelo austríaco Rudolf Steiner, e pode ser caracterizada como um método de conhecimento da natureza, do ser humano e do universo, que amplia o conhecimento obtido pelo método científico convencional, bem como a sua aplicação em praticamente todas as áreas da vida humana. A Antroposofia, tem etimologia grega, significando "conhecimento do ser humano". SETZER, V. W. **Antroposofia**. 2013. Disponível em: <<http://www.sab.org.br/portal/index.php/antroposofia2>> Acesso em: 27 nov. 2013.

infância reencontrada, reconquistada pelo brinquedo vivo, libertada da imitação dos adultos, da impaciência de crescer, da grande seriedade de viver, do grande segredo de ser si mesmo, se faz real na quietude contra inquietude, alegria contra preocupação, ligeireza contra seriedade, espontaneidade contra reflexão, verdade contra pretensão (COMTE-SPONVILLE, 1999).

A imagem 9, presente na categoria bichos, do catálogo em análise, nos mostra um microcosmo de bichos de madeira, com 9 (nove) animais, compondo a Animália. A grandeza desses brinquedos está na semelhança entre cada um, na simplicidade, as linhas retas, rostos e corpos com poucos traços, com tímidos enfeites e detalhes, pernas achatadas, sem contorno das patas. Tais aspectos oferece-nos um espetáculo à imaginação, tornando o brinquedo idêntico, mas, concomitantemente, único. Duas torres de animais, uma sobre a outra, tentando equiparar a altura da girafa. Jacaré, elefante, cachorro, cavalo, crocodilo, gambá, gato, leão, girafa, lobo, ovelha, anta, rinoceronte, leopardo, lince, tigre, cavalo, antílope, bisão, búfalo Africano, búfalo Americano, burro, búfalo, carneiro, gnu, hiena, hipopótamo, iaque, javali, lhama, mula, pantera, pônei, coioite, puma, raposa, tatu, toupeira, veado, zebra e camelo. A semelhança entre os brinquedos possibilita imaginar o que se deseja, porém toma-se como referência as imagens reais dos bichos, para então denominá-los no brincar, pois mesmo que sejam semelhantes há uma delimitação estético-visual no brinquedo.

Observam-se brinquedos de madeira, que é essência em seu estado puro (BENJAMIN, 1984). Mas o pensamento não é da essência apenas. Há uma disposição, uma forma, um arranjo, em que os animais estão um sobre o outro, encaixados. Eles são dispostos como um objeto totêmico.

[...] Um totem é uma classe de objetos materiais que um indivíduo encara com supersticioso respeito, acreditando existir entre ele e todos os membros da classe uma relação íntima e inteiramente especial. [...] A vinculação entre um homem e seu totem é mutuamente benéfica; o totem protege o homem e este mostra seu respeito por aquele de diversas maneiras, não o matando, se for um animal; não o cortando, nem colhendo, se for um vegetal. Distintamente de um fetiche, um totem nunca é um indivíduo isolado, mas sempre uma classe de objetos, em geral uma espécie de animais ou vegetais. (FRAZE, 1910 *apud* FREUD, 1913 p.8).

Para além de constituir uma religião, o totemismo fundamenta-se como um sistema social. Em seu aspecto religioso, consiste nas relações de respeito e proteção mútua entre um homem e o seu totem. Quanto ao seu aspecto social, consiste nas relações dos integrantes de uma determinada sociedade - uns com os outros e com os homens de outros povos (FREUD, 1913). O totem é uma estrutura sagrada que serve como elo entre o céu e a terra. Seu conceito possui uma influência decisiva sobre a divisão e a organização de tribos, as quais se acham sujeitas a certas normas e regras, pois enxergam o animal totêmico como seu antepassado, desse modo, criam-se certas normas que regulam as relações mútuas entre os grupos, como forma de respeito ao seu antepassado (FREUD, 1913). A origem desse sistema totêmico possui três vertentes, a primeira

quanto à necessidade sentida pelos grupos de distinguirem-se uns dos outros pela utilização de nomes, ou seja, nomes como prova de descendência dos animais verdadeiros, demonstrando assim, que o totemismo constitui uma forma mais interpretada da veneração dos ancestrais. Outra, em que o totem é o representante visível da religião social entre os povos relacionados com ele: corporifica a comunidade, que é o verdadeiro objeto de sua veneração. E por fim, o totem representa um lugar seguro de refúgio em que alma podia ser depositada, fugindo assim aos perigos que nos ameaçam (FREUD, 1913).

Indiferentemente de sua origem, o totemismo elabora um sistema recíproco de classificações que articula conjuntos de diferenças e semelhanças entre natureza e cultura (ROCHA, 2000). A construção dos animais em um totem, pois, é uma maneira de produzir sentidos sobre a comunidade, sobre as relações parentescas, sobre as categorias de distinção, hierarquias de separação, enfim, sobre a organização de afetos. No empilhado de bichos no totem de brinquedo, não observamos frangos, vacas, porcos, rãs ou codornas, são animais coisificados em comida, congelados em gôndolas de supermercados, não pertencem à classe mais alta de animais totêmicos que vão produzir imagens inesquecíveis no brinquedo das crianças. No brinquedo fotografado, os animais parecem ser hierarquizados conforme uma simbologia mais arcaica, menos científica, no qual os bichos rastejantes ou pesados, próximos à terra, como jacarés ou elefantes, formam a base do totem, enquanto os animais mais altos, leves, rápidos e/ou esguios, formariam seu ápice, como a girafa e/ou o cavalo. As imagens de céu e terra vão formando os símbolos que corporificam a comunidade, que é o verdadeiro objeto da sua veneração (FREUD, 1913).

A matéria-prima, a madeira, como origem do objeto totêmico deixa o homem mais próximo da simplicidade, da vivacidade, da natureza. O brinquedo, como totemismo na sociedade, relaciona-se a um objeto de constante produção de significados e sentidos que se transforma em uma poderosa fonte de organização social da contemporaneidade (ROCHA, 2000). A prevalência da função significacional da natureza do símbolo e do exercício de um modelo classificatório faz com que formemos grupos e socializemos de forma semelhante para o consumo do brinquedo. As divisões por categorias orientam valores e atitudes que são concebidas como códigos do universo do brinquedo, transformando o imaginário como formas de reprodução do lúdico, o que torna o brincar uma repetição automática, e não mais uma repetição experienciada.

Os brinquedos estão soltos no universo de possibilidades que o experienciar pode sugerir. O movimento corporal está conectado ao som, porque este também é gesto e movimento vibratório. Quando brincamos com miniaturas de animais, por exemplo, tentamos reproduzir seus sons e barulhos, em que o brincar vai se transformando de acordo com o som emitido, e o som se reconstrói com os movimentos corporais, havendo uma conversa entre as diversas linguagens que se pode ter, a partir do brinquedo. Os animais, como da Imagem 9, para além de seres irracionais, são

bichos que conversam com quem se brinca, que estimulam a narrativa da criatividade frente ao impalpável. Cria-se uma relação entre o brinquedo e o brincante, com laços e comunicações que somente ambos agregam sentido na brincadeira, uma singularidade de um momento efêmero que traduz a cultura própria de cada um, capaz de alterar, estimular, tocar e estranheirar as vivências.

A imaginação constrói e reconstrói histórias, memórias e o tempo. O tempo cronológico delimita o pensamento e a ação. A partir dele tenta-se ordenar uma sequência de eventos percebidos pelos sentidos, em que será a soma das próprias ações que o formará: trabalho, estudo, alimentar-se, dormir. Resumem-se as horas, os dias, os anos, em ações corriqueiras que nos faz desconstruir o olhar estrangeiro. A rotina transforma-se em hábito. O hábito transforma-se em repetição. A repetição, como automatismo e condicionamento, desconstrói a reflexão, fragmentando o homem. O homem fragmentado delimita o olhar, transformando-o em um olhar excludente que impossibilita a serendipidade do ser. As coisas passam e não são vividas, experienciadas e degustadas. Ignora-se o espaço, a natureza, a percepção, o olhar, o corpo, e não mais refletimos sobre as coisas, vivenciando-se uma radicalidade do tempo, o tempo homogêneo e vazio (BENJAMIN, 1984). O verdadeiro conhecimento consiste em não compreender as coisas, os pensamentos e os seres apenas, mas em experienciá-los (BONDÍÁ, 2002). Para além de um produto acumulado por processos vividos, a experiência é condição e acontecimento. Vivência subjetiva e conhecimento objetivo. Apropriação ativa e Sofrimento passivo. O contato mudo com as coisas, quando elas ainda não são coisas ditas. A racionalidade construída pelo homem subordina as ações em matéria objetiva, palpável, concreta, em fórmulas, classificações, definições, análises, tornando a experiência do ser uma constante espera do batismo cognitivo que define a concretude do homem.

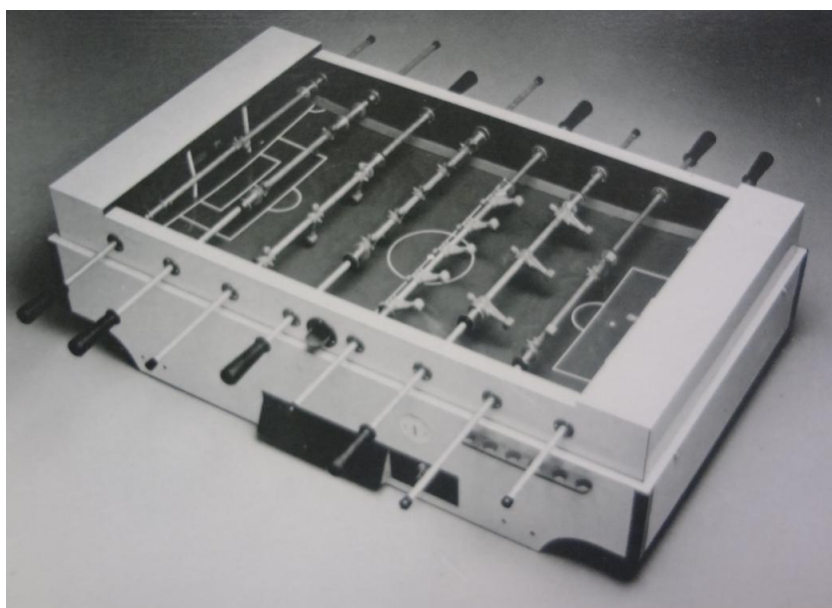


Imagem 10: Pebolim, plástico, metal e madeira, Artefatos de Madeira Pinocchio Ltda., São Paulo (Mil..., 1982. p.74).

Um grande paralelepípedo retangular: uma mesa, da cor branca. Oito tacos dispostos lado a lado sobre um campo de futebol, retratada na superfície da mesa. Cada taco possui uma determinada quantidade de jogadores/bonecos: um, dois, três, cinco, cinco, três, dois, um, respectivamente em cada taco, totalizando 22 jogadores (FRANÇA, 2009). Ao final de cada extremidade do campo, há duas aberturas, representando o gol. Lateralmente, um pequeno orifício, uma abertura que se lança a bola para iniciar o jogo. O pebolim é um jogo que necessita no mínimo duas pessoas para acontecer. Seu objetivo é utilizar seus onze componentes (bonecos) para marcar gols rodando e deslizando os tacos que estão fixados para manusear a bola sobre o campo, em que cada jogador deve tentar marcar o maior número de gols possível¹⁸.

No Rio Grande do Sul, fla-flu. Em São Paulo, pebolim. No Rio de Janeiro e em alguns outros estados, como Goiás, é o conhecido totó. Em outras partes do mundo, é a mesma história: nos Estados Unidos, é chamado *foosball*. Na Espanha, *futbolín*. Já na França, *baby-foot*. Na Argentina, *metegol*. E em Portugal, *matraquilhos*, *matrecos* ou *perceberitos* (FRANÇA, 2009). Diversas nomenclaturas para denominar o pebolim, que tem sua origem controversa, uma disputa entre alemães e espanhóis: a versão espanhola sustenta que o criador do pebolim foi Alejandro Campos Ramirez, que inventou o jogo em 1936, em meio à Guerra Civil Espanhola. Aos 18 anos, Alejandro foi ferido por uma bomba, e logo foi internado em um hospital, na cidade de Montserrat. Nesse hospital, conheceu muitas crianças, também feridas e impossibilitadas de jogar futebol. Inspirado no contexto em que vivia, Alejandro resolveu unir dois esportes em um só jogo, o futebol e o tênis de mesa, criando o “*futebol de mesa*” - *futbolín*. Já os alemães sustentam que Broto Wachter é o inventor do pebolim – Wachter teria comercializado a primeira mesa de pebolim, em 1930. No futebol de mesa de Wachter tudo era de madeira – as barras, a bola e os jogadores, que não eram bonecos, mas pequenos retângulos¹⁹.

Seja origem espanhola ou alemã, percebe-se o pebolim como um desdobramento do futebol. Futebol de salão, futebol de areia, futebol de pântano, futebol-de-cinco, futebol-de-sete, *showbol*, *bossaball*, futetênis, *footbag*, *rush goalie*, futebol americano, futebol australiano, futebol gaélico, futebol de mesa, futebol de botão, futebol de videogame. A reinvenção do futebol em diferentes condições demonstra como esse esporte se constitui por redes de relações sociais, que podem se alterar de acordo com o contexto e significado vivente (BRUHNS, 2000).

Segundo DaMatta (1986), o futebol demonstra os modos de ver e ser de um indivíduo, refere-se a como classificamos as coisas, em determinada época e tempo vivido. O futebol contém a sociedade, e a sociedade contém o futebol. Envolve a instituição de códigos de valores e ideias,

¹⁸ Informações obtidas através do site da Associação brasileira de pebolim. BRASIL. Associação brasileira de Pebolim/ABP. s/d. Disponível em: <<http://www.febrape.com.br/regras/basicas>> Acesso em: 27 nov. 2013.

¹⁹ Informações obtidas através do site da Federação internacional de futebol de mesa. FRANÇA. Federação Internacional de Futebol de Mesa. s/d. Disponível em: <<http://www.table-soccer.org/itsf/goals.php>> Acesso em: 27 nov. 2013.

corroborando a importância do processo histórico como compreensão da realidade cultural de uma sociedade. Além disso, é formado a partir de contextos sócio-político-culturais, nos convidando a experimentar a noção de subjetividade, tempo e mutação próprio de um determinado jogo, em que a singularidade de cada um está alheia ao tempo cronológico que a formou ou do eixo que a encurva.

Na contemporaneidade, o futebol vertigem representa essa subjetividade, visto como um atributo que se faz vivo com a ideia de sensações ilusórias e efêmeras, como uma experiência consciente de um movimento giratório. A percepção vertiginosa do pebolim surge a partir da provocação de movimentos rápidos de rotação ou queda, causando um estado orgânico de confusão e desordem (CAILLOIS, 2000). Consiste na tentativa de desorganizar, por um momento, a estabilidade da percepção e ocasionar à consciência lúdica uma espécie de temor, ou seja, a perda de controle, o que promove uma perturbação que desvanece a realidade com uma imensa voluptuosidade (CAILLOIS, 2000). O volteio, a queda, rotação rápida, derrapagem, velocidade, aceleração, característicos do futebol contemporâneo, desdobra efeitos vertiginosos que atraem olhares e significações, reinventando o futebol em diferentes condições.

Do futebol-arte ao futebol-espetacularizado, a configuração desse esporte nos mostra as características da sociedade vivente, a delimitação de um espaço e um tempo para o jogo atribui valores e atitudes às pessoas. Futebol de Clubes, Futebol Amador, Futebol Profissional e Futebol Comercial. O futebol de campo, futebol de areia, futebol de mesa, o pebolim envolvem a ampliação da indústria cultural, em um processo de criação, em que torcidas são originadas e identificadas sob diversos símbolos: Flamengo - urubu; Vasco da Gama - bacalhau ou o almirante; Ponte Preta - macaca, Corinthians - gavião, dentre outros (BRUHNS, 2000). Tais símbolos podem ser observados como objetos totêmicos, na qual a prevalência da função significacional do símbolo faz com que se formem grupos com interesses semelhantes a fim de compartilhar a realidade e fantasia do jogo.

Girar, manter, bater, virar, deslocar, lançar, arremessar, atirar, mover, puxar, desviar, girar, passar, distanciar, percorrer, trilhar, chutar, agarrar, rodar, empurrar. São inúmeras possibilidades de movimento, no pebolim, por exemplo, e uma escolha torna-se vertiginosa frente ao infinito. O jogo proporciona um microcosmo de sensações, tornando-o um fenômeno vital.

Quando brincamos, podemos inventar regras diversas para uma variedade de brincadeiras e jogos. Mas há alguns jogos que não mudamos todas as regras, como acontece com aqueles que contêm manuais de instrução ou em jogos tradicionais, como os de tabuleiro. Tal fato, a princípio, parece ser um limitante de criatividade e imaginação, mas a manutenção de regras proporciona a possibilidade de se manterem tradições culturais. Quando brincamos com um jogo em seu formato original, geralmente estamos manifestando a cultura que a produziu. Os jogos estão em constante transformação, pois incorporam significados e criações, geralmente anônimas e

transmitidas pela oralidade. Ao mantermos regras e tradições nos jogos, estaremos perpetuando sua originalidade, a produção cultural de um povo em um determinado período histórico (CAILLOIS, 2000). Ou seja, iremos colaborar que o mesmo continue a ser transmitido de geração a geração, alicerçando a história cultural dos jogos. Mas, mesmo mantendo sua originalidade, os jogos se modificam cotidianamente, pois no instante do jogo, o indivíduo estará agregando significados e sensações diversas, criando novas regras e características. O jogo reflete a diversidade de povos e línguas, demonstra que ao mesmo tempo em que formamos uma única sociedade, um singular, também somos um plural.

O jogo como campo de ação coletiva e de construção de realidades, como meio expressivo, pode mobilizar outros sentidos. Para além do olhar, há um caráter plurissensorial e experimental, tornando-se essencial para indicar possibilidades de novas visões e oportunidades de comunicação e percepção. Influenciado pelo contexto histórico-social, o jogo inspira modos de vida, olhares, sentimentos que se fixam nos canais de seu diálogo com o indivíduo brincante (BRUHNS, 2000). Durante o jogo, a percepção envolta pela vivência cultural de cada um possibilita o experimentar de sensações de pertencimento e identidade, além de resgatar tradições que poderiam estar esquecidas ou ignoradas. Tais impressões podem minimizar a diluição cultural, estimular diferenciações em cada sociedade e transformar as culturas globalizadas em manifestações heterogêneas. O jogo possibilita o compartilhar histórias, provoca o dividir o tempo e o espaço em relações sociais que reforçam nosso sentimento de inserção perante tudo o que emana das expressões e viveres constituídos histórica e socialmente (OLIVEIRA, 1982).

O quê provoca o jogo? Prazer, raiva, felicidade, tristeza, alegria, vertigem, companheirismo, competitividade, afinidade, amizade, apego, estima, fraternidade, simpatia, ternura, entusiasmo, respeito, veneração, desejo, fascínio, interesse, solidariedade, incorporação, aventura, atenção, cuidado, dedicação, ambição, apetite, frenesi, agitação, alvoroço, inquietação, agrado, encanto, êxtase, esforço, tenacidade, diversão, irmandade, ousadia, coragem, bem-estar, apreensão, receio, gentileza, inquietação, aflição, angústia, ansiedade, inquietude, medo, preocupação, temor, apropriação, divertimento, passatempo, passeio, desatenção, descuido, devaneio, esquecimento, festa, lazer diversão, liberdade, encantamento, contemplação, reunião, imaginação, fantasia, sonho, esperança, mistério, animação, mau humor, bom humor, experimentação, contentamento, euforia, felicidade, jovialidade, prazer, satisfação, energia, fervor, impulso, interesse, ímpeto, paixão, vigor, vontade, inspiração, lampejo, criação, transe, energia, potência, aceitação, robustez, ânimo, disposição, vivacidade, vontade, intensidade, animação, movimento, energia, entusiasmo, expressividade, fulgor, intensidade, propósito, esperteza, inteligência, perspicácia, sagacidade, agilidade, prontidão, rapidez, malícia, inteligência, perspicácia, objetivo, inspiração, estratégia, solução astúcia, habilidade, percepção, sapiência,

discernimento, esperteza, singularidade, raciocínio, meditação, observação, reflexão, discernimento, julgamento, opinião, perspectiva, expectativa, sonho, lembrança, gargalhadas, memórias, recordação, sentido, peculiaridade, sentimento, zelo, herança, imaterialidade, relatos, sutileza, criatividade, talento, inventividade, descobertas, conquistas, descobrimentos, experiência, vivência, apreciação, reconhecimento, abstração, idealização, compreensão, consciência, pensamento, responsabilidade, compromisso, cuidado, seriedade, honestidade, limite, comprometimento, animação, contentamento, risadas, curiosidade, excentricidade, fixação, fanatismo, expectativa, fé, confiança, convicção, otimismo, pessimismo, informalidade, euforia, emoção, histeria, tédio, ânimo, ardor, júbilo, alvoroço, fomentação, determinação, sensibilidade, aplausos, efusividade, conquista, posse, expressão, exteriorização, desejo, contentamento, distração, entusiasmo, exultação, felicidade, deleite.

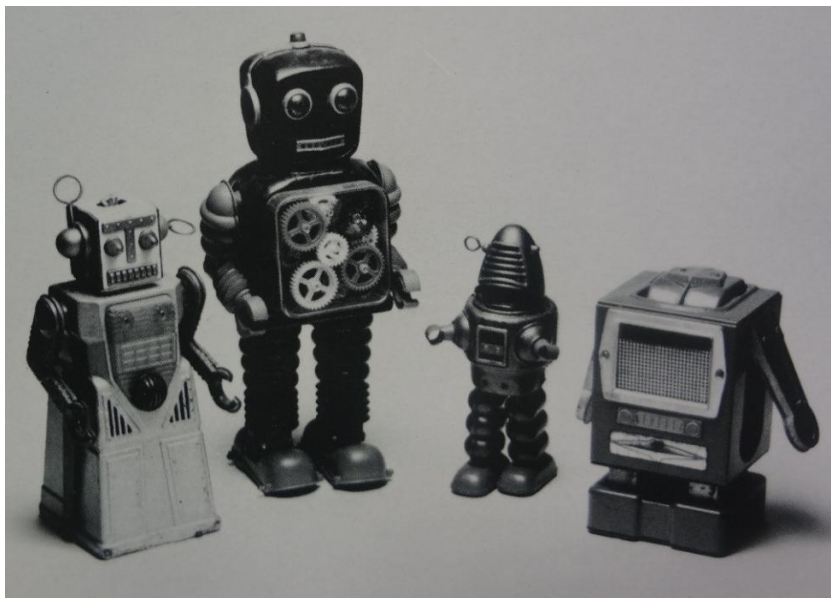


Imagem 11: Família de Robots, Japão, metal e lata, coleção de Jorge Kaufman, São Paulo (Mil..., 1982. p.54).

A legenda direciona o olhar para que vejamos o que está ou não lá. Seu uso torna-se essencial para que as imagens de uma determinada fotografia não se misturem a tantas outras, e assim, a história daquela composição não se perderá dentre algumas semelhantes: *Família de Robots, Japão, metal e lata, coleção de Jorge Kaufman, São Paulo*. A legenda determina uma singularidade própria daqueles brinquedos e daquela fotografia, que, talvez sem ela, não se observaria. Nomeia-se a cidade, a matéria-prima utilizada para a construção dos robôs e do dono dos brinquedos: o colecionador. Mediante essas informações o olhar inicial se converte em sensações que reenviam o olhar ao local de origem (BENJAMIN, 1984).

Ao notarmos a legenda da Imagem 11, percebe-se o termo *robots*, que nos faz pensar na escolha para designar a imagem. *Robots* foi o primeiro termo utilizado para designar o robô, no vocabulário da língua inglesa, tal fato aconteceu em 1920, quando o autor e ensaísta Karel Capek, ao escrever uma peça teatral²⁰, na Tchecoslováquia, utilizou a palavra *robota*, que foi traduzida para o inglês como *robot*, e aderida a vários outros vocabulários. Do mundo imaginário, da leitura, para o mundo real, o robô se tornou parte importante da história do homem. Robô, andróide, autômato, títere, são significantes diferentes que se referem ao mesmo significado (PIRES, 2002). O robô é uma máquina programada capaz de realizar trabalhos de maneira autônoma, pré-programada ou através do controle humano. Muitos são criados com a capacidade de interagir com o ambiente, outros para realizar tarefas comandadas, alguns somente respondem a um estímulo externo, mas já fazem parte do cotidiano de uma sociedade. O robô é a imagem do futuro. Reflete o sonho do homem em criar uma máquina à sua semelhança. Para além do desejo que o robô realizasse todas as suas funções operárias, mas também funções que o homem ainda não conseguira realizar, como tarefas difíceis, perigosas e que demandam do uso da força (PIRES, 2002).

Quatro robôs, um ao lado do outro, em uma fotografia em preto e branco, formam a família de *Robots*. À esquerda da imagem, observa-se um robô com uma base retangular, seguido de seu corpo, com o formato de um paralelepípedo, com um tom mais claro e detalhes em tons mais escurecidos. No centro de seu corpo há uma pequena lâmpada. Olhos pontudos, orelhas compridas em formato circular, com uma boca retangular e mãos côncavas, com braços formando uma angulação com o antebraço. Utiliza-se da anatomia do homem para nomear as partes de um robô, aproximando a tecnologia do ser humano. Logo a frente da cabeça, forma-se um *T*, talvez a junção do nariz com a sobrancelha, cabe a nós, imaginarmos. Ao seu lado seria o pai, mãe, avô paterno, avô, avó, avó materna, tio, tia, irmão, irmã, ou um amigo, aparece o robô mais alto da família. Com várias engrenagens no centro de seu corpo, olhos grandes e arredondados, pés achatados, pernas e braços longos, formando espécies de gomos, que remete uma aparência de molas pelo corpo. Lateralmente à cabeça, aparece um elemento que lembra um fone de ouvido, com garras em suas mãos e uma boca serrada, surge o robô que se move a partir de engrenagens que funcionam simultaneamente fazendo uma alusão aos órgãos do corpo humano. À direita da imagem dois robôs, que fazem uma disputa acirrada de altura. A largura de um se contrapõe ao diminuto do outro, o formato em paralelepípedo se sobressai perante o corpo em cilindro, braços maiores ao lado de mãos mais curtas, pernas pequenas se mescla a longos membros, dois robôs, que, mesmo sendo feitos uniformizados, em grande escala e semelhantes, possuem características diferentes que se misturam aos diversos gostos de seu dono. São robôs que refletem a identidade cultural do espaço

²⁰ Na peça de Karol Capek, chamada R.U.R, Os Robôs Universais da Rossum, a trama acontece em uma fábrica que produz pessoas artificiais, denominadas robôs, como neologismo que identificava os androides serviais da humanidade. Os robôs eram seres fabricados biologicamente e que possuíam a capacidade de pensar por si mesmos.

criador, que é inspirado esteticamente para além do querer do consumidor, mas principalmente para o crescimento da indústria.

Refletir sobre a história dos robôs nos remete a pensar em sua origem e criação. É inimaginável tentar definir uma data específica para a criação do primeiro robô. Porém, sabe-se que o grande catalisador e potencializador de seu desenvolvimento foi a Revolução Industrial²¹, e que, somente em 1924, surgiu o primeiro modelo de robô mecanizado datado pela humanidade, ou seja, o robô mecânico como invenção do séc. XX (PIRES, 2002).

A série animada *The Jetsons* (Os Jetsons), produzida por Joe Barbera e Bill Hanna, em 1962, nos estúdios da *HB Productions*, retratou a visão do homem frente à maquinização da sociedade²². Tal desenho contava em seus episódios como seria o cotidiano do humano no futuro, tomando como referência uma família: Os Jetsons. Em um ambiente repleto de recursos inovadores: uma pílula que substituíra uma refeição, o principal meio de transporte ser uma nave espacial veloz, uma empregada robô em sua casa - os espectadores recebiam mensagens otimistas de como seria o futuro, a partir de situações do dia a dia e acontecimentos corriqueiros, em que tudo se tornara diferente, rápido e dinâmico. A partir dos Jetsons criou-se uma visão de futuro: com carros voadores e robôs como empregados domésticos, um futuro em que as tecnologias seriam utilizadas para maior conforto e uma tentativa de diminuição de desigualdades sociais (informação verbal²³).

A indústria cultural, do início do séc. XX, influenciou os modos de o indivíduo imaginar a realidade e o futuro, em que se esperava uma sociedade tecnológica, uma Era marcada pelo avanço das indústrias, e com maior segurança (LÉVY, 1999). Tais conquistas seriam auxiliadas pelo robô, aquele que foi criado para livrar o homem do trabalho e liberá-lo para atividades do espírito. Desse modo, o robô era visto como a salvação e a solução do homem para a liberdade de experimentar sua vida.

[...] Na virada do milênio, o “ano 2000” deixa de ser cenário de ficção científica para tornar-se cotidiano. O “futuro” talvez não seja tão fantástico como havíamos previsto. Fomos à Lua, mas não às estrelas; temos máquinas de fax, mas não teletransporte, nossos carros, em vez de voarem como nos desenhos dos *Jetsons*, ficam parados em engarrafamentos. (LÉVY, 1999, p.8, grifos do autor).

A sociedade é influenciada pela mercadoria cultural, que é esteticamente uniformizada por um rigoroso controle da produção da indústria sócio-econômico-cultural (LÉVY, 1999), na qual objetiva a racionalidade e padronização instrumentalizada dos modos de agir e viver. Observar as mudanças do significado do robô em diferentes épocas demonstra as variações que a cultura do

²¹Período de transformação e transição para novos processos de manufatura, como o desenvolvimento de inovações tecnológicas, entre o séc. XVIII e séc. XIX.

²² Informações obtidas através do site: <<http://www.hannabarbera.com.br/jetsons/jetsons.htm>>.

²³ Informação fornecida por Lúcia de Fátima e José Geraldo, admiradores do desenho Os Jetsons, meus pais.

homem sofreu. Na atualidade, muitos filmes mostram a visão de que o robô, no futuro, não será mais a salvação, diferentemente dos *Jetsons*, que o via juntamente com a tecnologia como a salvação do homem. Observa-se em filmes como em *Eu, robô*²⁴, a máquina se rebelando contra o homem e afirmando um futuro catastrófico, enfatizando o domínio dos homens pelas máquinas e assim, a subordinação da humanidade ao controle tecnológico, levando o homem ao seu próprio declínio. A indústria cultural mostra o percurso histórico do homem ligado ao robô, no qual o que era visto como promissor se transforma em algo decadente (LÉVY, 1999). O brinquedo nos mostra o contexto de um próprio tempo e espaço. O robô, no séc. XX, era visto como o auge da tecnologia, pois era associado às descobertas espaciais, principalmente nas décadas de 60 e 70, época marcada pela viagem do homem a Lua, em que os mistérios do espaço ocupavam o cotidiano de todos, e com isso, houve uma expansão das naves espaciais de brinquedos e robôs no mercado infantil (PIRES, 2002).

O robô, na Imagem 11, reflete a imagem de um tempo. Revela a tecnologia, a esperança, a ciência, a habilidade, o conhecimento, o acontecimento, a seriedade, o desenvolvimento, a potencialidade de uma época. Denota um sentimento de nostalgia, pois aqueles autômatos se referem a brinquedos que não mais existem na indústria e comércio, relembrando memórias únicas de um determinado período. Os robôs, dispostos na Imagem 11, tendem a valorizar a solidez, um brinquedo que aparentemente possui uma única função característica, mas várias utilidades, seu aspecto concreto e firme traz sentimentos de permanência e constância. E, se pensarmos em um robô atualmente, talvez o que apareça seja aquele com inúmeras funcionalidades, que valoriza o temporário, o não-permanente, sob diversas formas e configurações: a inconstância, e que pouco conserva o mesmo formato. Essa coexistência entre temporário e permanente, fluidez e solidez, constância e volatilidade, no mesmo brinquedo em diferentes épocas demonstra características próprias de cada sociedade em determinados períodos históricos. Para além de robôs com estruturas diferentes, há a permanência, em toda a história, de uma característica: sua nomenclatura. Mesmo que haja formas, arranjos, configurações, aparências, aspectos, estéticas diferenciadas, sua terminologia se mantém.

Tal fato possibilita pensar que a criação da estrutura foi dominada pelo desenvolvimento dela própria, ou seja, sua gênese por potencialidades, o tátil por atributos, em que se mantém o mesmo termo, mas agregam-se qualidades, valores e características a ele de acordo com o tempo vivido. O robô, no século XX, guardou a promessa de emancipação do homem, de liberação para o tempo livre (LÉVY, 1999). Com o futuro tal valor foi se esvaindo, em que hoje, não mais

²⁴ Filme que se baseou no livro, *I, robot*, de Isaac Asimov. A película tem como trama um detetive que tenta desvendar um crime que aparentemente foi cometido por um robô doméstico, mesmo com a impossibilidade do fato dadas às três leis da robótica - desenvolvidas para proteger as pessoas. Como resultado de acaba deparando-se com revolução dos autômatos.

representa tal percepção, surgindo novos desdobramentos que representem a tecnologia e seu desenvolvimento para além do robô. Sendo assim, como o robô é visto hoje? Como uma máquina do futuro? Do passado? Do presente? Utopia, nostalgia ou colapso? Talvez a próxima geração possa responder, assim como tentamos para a geração passada. Contudo, sabe-se que a tecnologia surge para inovar os modos de vida do homem, transformando a realidade cotidiana, porém, com tal avanço, percebe-se uma tendência a desvalorização da experiência sensorial pelo conhecimento científico. A mídia aliada à indústria tenta transformar brinquedos em objetos de desejo e consumo obrigatório, em que, em muitos momentos, a fruição lúdica torna-se um meio de controle e dependência do objeto como modo único de entretenimento. Inserir a tecnologia em experiências cotidianas e demonstrar os benefícios na sociedade possibilita a não-imposições comportamentais advindos de uma padronização (LÉVY, 1999).

O robô, como manifestação da maquinização do homem, representa uma sociedade frente a uma concepção da realidade, no qual se desenvolveu com divisão do trabalho (DUARTE JÚNIOR, 1981). Concomitantemente à invenção dessa divisão, advindo de uma sociedade industrial, instaura-se o processo de especialização do homem e a evolução robótica. Tal processo não se restringe somente a um caráter econômico e industrial, mas influencia o modo de vida da sociedade. Sendo assim, o homem também se divide, e acaba por não se enxergar em sua totalidade, mas em especificidades: a experiência torna-se (de)limitada, e a sua vida transforma-se em um eterno contentar com pouco, construir com pouco, impelindo o olhar e o vivenciar com as coisas ao seu redor (BENJAMIN, 1984).

A fragmentação do homem limita suas vontades a modos específicos e padronizados de lidar e agir. Porém, nada impede que um indivíduo que pratique futebol, também pratique vôlei, que brinque de boneca, mas também possa empinar pipa, que jogue vídeo game, e brinque de pega-pega. Verifica-se um desmembramento do movimentar-se, em que as experiências sensoriais e cinestésicas tendem a esvair-se. Os homens deixam de conhecer o mundo por suas ações e começam a vivenciar o cotidiano a partir da visão uniformizadora da indústria/mídia, sobrepondo a dureza na sensibilidade.

4. SOBRE AS EXPOSIÇÕES LÚDICAS: O BRINQUEDO E A PALAVRA

O estímulo à fantasia consiste em vivenciar o olhar estrangeiro. O saber estrangeiro. O definir estrangeiro. Ou seja, estrangeirar-se frente ao conhecido, seja com o brinquedo ou com as coisas ao redor, é ter uma sensibilidade potencializada com o espaço e seus constituintes. Estar atento a elementos, a pedaços, a fragmentações, para reconstruir objetos e saberes diferentes daquele com que fomos naturalizados socialmente, imaginando e percebendo coisas para além do que se vê cotidianamente. Muito mais que paredes e objetos, os espaços também são delimitados por elementos impalpáveis, como o som, a luz, regras, relações, hábitos, costumes. A potência simbólica e física do lúdico torna visível algo que, a princípio, parecia invisível. A visibilidade humana não é algo natural, mas está inscrita em contextos sociais, portanto, é mutável. De acordo com cada espaço e cada lugar, o homem terá diferentes modos de agir e pensar.

A escrita possibilita enxergar a palavra para além de sua visibilidade social, mas uma visibilidade que transcende seu próprio significado, e que faz redescobrir o novo. A escrita possibilita estrangeirar-se. “[...] a fantasia, o sonho, a imaginação é um lugar dentro do qual chove” (CALVINO, 1990, p.97). A palavra é um meio de dar conta das significações vividas e experienciadas pelo homem, uma conexão entre o material e o imaterial, a realidade e a imaginação, entre as coisas presentes e ausentes. Há uma relação intrínseca entre a palavra e o imaginário. Pode-se distinguir dois tipos de processos imaginativos: o que parte da palavra para chegar a imagem visível e o que parte da imagem visível para chegar a expressão verbal.

O primeiro processo refere-se a uma escrita que, com a ajuda da imaginação, assume forma até chegar a uma construção material/corpórea. Quanto maior ou menor a exatidão da escrita, o indivíduo é levado a visualizar uma composição/cena/imagem: ao pensar em um menino brincando no quintal de uma casa, pode-se enxergar várias configurações de tal brincar, com uma bola, um carrinho, de pega-pega, com outras crianças, sozinho, de astronauta, cozinheiro, lutador, policial, montador carros, um serralheiro, são inúmeras as formas de construção, porém, uma das primeiras caracterizações que surge da palavra é, pois, uma imagem que se apresenta ao indivíduo carregada de significado. No instante em que a imagem adquire uma certa nitidez na mente, as próprias imagens definidas desenvolvem potencialidades que, por meio da escrita, invocam a individualidade única de cada pessoa, enfatizando-se a perspectiva sociocultural da vida do homem, a partir do seu imaginário.

O outro processo é aquele em que a partir de uma imagem ou um fato ocorrido chega-se a palavra. Desenvolve-se uma voz narrativa adequada a uma imagem, deflagrando o processo

criativo, e sugerindo um microcosmo imaginário por entre as palavras. A imagem possibilita que o indivíduo, eminentemente cultural, se aproxime de suas memórias, lembranças, pensamentos, singularidades, vivências e experiências para então, tentar expressá-la. Observar uma imagem esquecendo-se de definições arraigadas culturalmente, estranheirar-se por ela, potencializar a busca da essência do que se vê, se dá a partir do instante em que se percebe que, em torno de cada imagem escondem-se outras: forma-se um campo de analogias, dualidades e contraposições.

A escrita deste trabalho consistiu em variações e misturas entre processos que partem da palavra para chegar a imagem visível e o que partem da imagem visível para chegar a palavra. Durante a escrita, buscava-se transcrever palavras que fizessem surgir outras imagens para além daquilo que se vê. Uma mistura entre dar um sentido ao desenrolar da história mas também produzir um efeito de não-ordem, para que o leitor procurasse estabelecer os significados que desejasse. O pensamento verbal e analítico se reconstrói cotidianamente a partir da percepção e memória visual: ser capaz de visualizar o que parece ser inexistente é uma entrega à imaginação, pois é como as imagens parecem transbordar de significados, ligados a um conhecimento extraindividual e extraobjetivo.

A análise das imagens do catálogo da Mil..., 1982 se fundamentou em um fenômeno de estraneiramento. Enxergar a imagem como se a cada encontro com ela fosse uma nova descoberta de sua essência. Buscar traduzir em palavras o que cada cena representa em que, ao mesmo tempo, que se deixava levar pelas significações construídas individualmente, pensava-se em transcrever não só que era arraigado às vivências próprias, mas também o que vem como potência aos outros. Observar uma imagem possibilitou visualizar que ela pode apresentar coisas e ao mesmo tempo sugerir um infinito, como também admite que os limites dela própria a obrigaram a calar um resto imenso. Estranheirar-se faz coexistir dualidades intensas: o real e o intáctil, o material e o imaterial, o visível e a fantasia, o presente e o ausente, o significado e o significante, o temporário e o permanente, a fluidez e a solidez, a constância e a volatilidade, o concreto e o imaginário, a lembrança e o real, a memória e o futuro, o pensamento e a ação, a paixão e o relato, o amor e a superfície. Descobrir a cada visualização a relação que se tem com as imagens: para além de como elas potencializariam o pensamento sobre o brinquedo, mas ajudaria a reinvenção de si próprio. Reinventar-se possibilita experienciar o momento, brincar com seus pensamentos e ações, descobrir que a própria matéria - a fotografia, também é um símbolo que se constitui por sensações, relações, fragmentos, pedaços de um tempo e espaço que são invisíveis a priori, mas que ressurgem durante o vagar do olhar por sobre ela.

O estudo das exposições lúdicas proporcionou pensar de uma maneira nova o significado dado ao brinquedo e as relações do homem com ele, que ao longo do tempo, percebe-se seu poder de refletir uma época, uma sociedade, os costumes e a cultura, permitindo visualizar um

contexto que se transforma e se revela no brinquedo, no brincar, e em todos os seus significados. Fez-se vivo o pensamento de que o brinquedo é muito mais que um objeto, pois, a partir de sua ludicidade pode-se transformá-lo no que se deseja, mas que este desejo também é histórico, ou melhor, uma forma de fazer história. A palavra, durante a narrativa deste trabalho, tornou-se um brinquedo: revelou práticas associadas ao envolvimento, à espontaneidade, ao individual, se fazendo viva através do lúdico. A palavra, assim como o brinquedo, é expressão da história e da cultura, a partir dela enxerga-se estilos de vida, modos de pensar, falar, agir e sentir. Assim como o brinquedo, o conteúdo cultural da palavra não determinou a escrita, foi o próprio imaginário da escrita que determinou a palavra e seus significados a ela, possibilitando um jogo de palavras tanto quanto vertiginoso. A observação do mundo real e do mundo intáctil transmitido pela cultura em seus vários âmbitos, a transmutação do imaginário, e o processo de devaneio, condensação e interiorização da experiência sensível, é de importância essencial tanto na visualização quanto na verbalização do pensamento.

Durante a narrativa temas atravessaram as análises. Foram surgindo a partir das vivências e desejos de ação transfiguradas pela palavra. Como a relação entre a escrita e a música, que durante essa trajetória, composições sonoras me acompanharam e me conduziram para uma atmosfera rítmica e fluente, capaz de desenhar musicalmente os sentimentos experienciados no decorrer desta narrativa (Apêndice B). Ou então a relação entre a palavra e as listas, em que elas, as palavras, podem significar listas. Muito mais que simples aglomerações, há um sentido inerente na ordem de uma lista: compreende elementos já classificados entre os elementos a serem classificados. Dessa forma, existe uma dualidade na lista que traz como instrumento o não sentido das coisas, unir elementos, palavras, opostas em um mesmo espaço gera um conflito de classificação que só uma lista pode promover.

As experiências, o modo de enxergar o mundo, os pensamentos e hábitos cotidianos influenciam na simbologia e significado oferecidos a palavra. Possibilidades de criatividade e descobrimento surgiram durante a escrita, pois a partir dela, pode-se expressar de várias formas e intensidades. Pela palavra há a construção do conhecimento espontâneo, estímulo de aprendizagem, o despertar da curiosidade e o encontro com a liberdade de expressão e sentimentos: a chance de haver contato com várias dimensões humanas - artísticas, folclóricas, estéticas, entre outras - que rompam fronteiras geográficas e sociais é intensificada a partir das subjetividades próprias de cada um.

A escrita desmembra a história extraindo do imaginário uma manipulação particular da palavra. Floresce uma valorização da vivência de sensações e da fruição lúdica, enaltecendo o expressar das mais variadas formas e intensidades, além de promover o exercício de todas as dimensões humanas, o que torna possível a construção do conhecimento espontâneo, do imprevisto.

A palavra como meio que propicia o recrear, o aprender, o construir, o experimentar e o vivenciar de fantasias e realidades.

A princípio, experienciar tudo isso foi uma grande dificuldade, vivenciar a palavra como brinquedo aconteceu naturalmente, em que, a partir do momento que se tentava impor essa ideia, não havia perspectivas de vivências ou experiências pela escrita. Assim como o brincar surge naturalmente, a escrita experienciada também compartilha desse fenômeno. A racionalidade, densidade, concretude, a ênfase do produto pelo processo instiga uma escrita muitas vezes representada e inexperienciada. Apoiado em tal pensamento, juntamente com a finalização do trabalho surgiu a necessidade de compartilhar as sensações vivenciadas pela escrita a partir da construção de um espaço lúdico. Desse modo, foi realizada uma exposição baseada neste trabalho (Apêndice C).

A escrita permite a experiência mais objetiva, exata, concreta que visa o reconhecimento do olhar do outro, que desperta um distanciamento e não envolvimento com a palavra, direcionando para uma atitude de não proximidade. A ênfase na visibilidade e exterioridade influencia na manifestação da palavra no horizonte existencial do homem. Ou seja, seu campo expressivo torna-se limitado pelas modulações da sociedade, o que provoca uma diminuição do explorar, criar, imaginar e construir, fomentando o desaparecimento da experiência sensorial. Cria-se um universo feito de linhas horizontais, nas quais palavras seguem palavras, cada uma em seu lugar específico, uma de cada vez, e cada frase e cada parágrafo formado ocupa somente um lugar no papel. Tal escrita requer um ajuste do leitor, a fim de que seja capaz de enquadrar-se nele. Apodera-se das experiências do mundo rotulando e mecanizando o exercício do olhar e sentir. Dar nome às coisas, entretanto, pode ser tornar apenas uma forma de tomar posse do que se deseja, em que, agrupar palavras sugerindo uma narrativa não significa estrangular: perde-se a possibilidade de recriar o mundo, nas quais as palavras representadas encobriram, abandonando o desafio de enfrentar sentidos inesperados.

Para além de uma junção ordenada de palavras, escrever significa filtrar e transcender a realidade através do imaginário. Representa um mapa do mundo e do saber, em que a cada escrita origina uma oportunidade do mundo expressar-se. A complexidade mutável do mundo reafirma a coexistência entre o apreender e o não-apreender da palavra, pois que nenhuma frase consegue apoderar-se totalmente do significado e sentido que se deseja, tenta-se, por meio dela, imaginar um mundo visível e não-visível. Pois mesmo que haja ordem estabelecida nas linhas escritas há algo além que as palavras podem significar: o espaço comum de encontros nas entrelinhas do pensar.

A palavra como brinquedo potencializa a expressão do ser humano em suas dimensões sensíveis contra o excesso de racionalidade e funcionalidade, caracteriza-se, então, como vertigem,

que se configura na ideia de perda de controle sobre o que é tangível e material, possibilitando experiências para além de sensações concretas.

A pesquisa sobre o brinqueado representou uma experiência muito excitante, não tanto por aquilo que se escreveu, mas por todo o processo interno e externo que se deixou para além das palavras. Eis um tema, dentre tantos outros, que não poderia deixar de finalizar-se com reticências...

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, G. **Infância e História: destruição da experiência e origem da história**. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- ARAÚJO, A. M. **Folclore Nacional**. São Paulo: Melhoramentos. 1964 *apud* OLIVEIRA, P. S. **Brinquedos artesanais & expressividade cultural**. São Paulo: SESC. 1982.
- BATESON, G. *Vers une écologie de l' esprit*. Paris: Éditions du Seuil. 1977 *apud* VECTORE, C.; KISHIMOTO, T. M. Por trás do imaginário infantil: explorando a brinquedoteca. **Revista Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas, v.5, n.2, p.59-65, dez., 2001.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. 3.ed. São Paulo: Summus, 1984.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, W. **Rua de mão única: Obras escolhidas II**. 5ed. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- BLOCH, M. **Apologia da História ou O Ofício de Historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BOLLNOW, O. F. **O Homem e o espaço**. Curitiba: UFPR, 2008.
- BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, v.1, n.19, p.20-28, jan/fev/mar/abr., 2002. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_JORGE_LARROSA_BONDIA.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2013.
- BRASIL. Base conceitual do artesanato brasileiro. **Programa do artesanato brasileiro**. 2010. Disponível em: <http://www.mdic.gov.br/arquivos/dwnl_1347644592.pdf> Acesso em: 22 out. 2013.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus. **Museus: O que é museu?** Brasília, 2005. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/museu/>> Acesso em: 27 maio. 2013.
- BRASIL. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Patrimônio Cultural**. Brasília, s/d. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/portal/montarPaginaSecao.do?id=20&sigla=PatrimonioCultural&retorno=paginaIphan>> Acesso em: 13 de agosto. 2013.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CARACAS. **Declaração de Caracas**, 1992. Disponível em: <<http://www.iber museus.org/wp-content/uploads/2011/04/declaracao-de-caracas.pdf>> Acesso em: 27 nov. 2013
- CARNEIRO, M. A. B.; DODGE, J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

CATAN, A. C. **A rainha dos brinquedos, objeto feito à imagem e semelhança do ser humano, sempre ao lado do homem em todas as civilizações: a boneca.** 2010. Disponível em: <<http://museudosbrinquedos.wordpress.com/2010/09/12/808/>> Acesso em: 27 out. 2013.

CELLARD, A. A análise documental. In: POUPART, J. *et al.* A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2008 *apud* SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D. GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, São Leopoldo, v.1, n.1, p.1-15, jul., 2009.

COMTE-SPONVILLE, A. **Pequeno tratado das grandes virtudes.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura.** Campinas: Autores Associados, 2004.

DUARTE JÚNIOR, J. F. **Fundamentos estéticos da educação.** São Paulo: Cortez, 1981.

ECO, U. **A Vertigem das Listas.** Rio de Janeiro: Record, 2010.

FARIA, A. L. G. A contribuição dos parques infantis de Mário de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil. **Educação & Sociedade**, Campinas, v.20, n.69, p.60-91, dez., 1999.

FAJARDO, E.; MATHIAS, C.; AUTRAN, M. **Papéis e Panos: Oficinas de Artesanato.** Rio de Janeiro: SENAC Nacional. 2002.

FINCO, D. Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil. **Proposições**, Campinas, v.14, n.3, p.89-101, set./dez., 2003.

FLORÈS, C. La mémoire. Paris: Presses Universitaires de France, 1972 *apud* LE GOFF, J. **História e memória.** 5.ed. Campinas: UNICAMP, 2003.

FRANÇA, A. **Como funciona o pebolim.** 2009. Disponível em: <<http://esporte.hsw.uol.com.br/pebolim3.htm>> Acesso em: 27 nov. 2013.

FREUD, S. Totem e tabu. 1913. In: **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996. p.8-45.

FRÖBEL, F. L'éducation de l'homme. Bruxelas: Ferdinand Claassen, 1881 *apud* BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

GUERRA, C. C. Meninas (os) brincam de carrinhos e de bonecas. **Revista Idea.** Uberlândia. v.1, n.1. p.1-11, jul./dez., 2009.

GRINOVER, M. M. **Uma ideia de arquitetura:** escritos de Lina Bo Bardi. 2010. 246f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Departamento de Arquitetura da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

HANSEN, J. *et al.* O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da psicologia evolucionista. **Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano**, São Paulo, v.17, n.2, p.133-143, ago., 2007.

HEBERLE, V. M. ; ALMEIDA, D. B. L. As Bonecas da Contemporaneidade: Representações Midiáticas da Identidade Feminina. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero, 7, 2006, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: Mulheres, 2006. p.1-7.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**; o jogo como elemento da cultura. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JÚLIO, L. M. O mamulengo na cultura das massas e na cultura popular brasileira. **Revista Poiésis**, Niterói, v.2, n.16, p.110-117, dez., 2010.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1988.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.27, n.2, p.229-245, jul./dez., 2001.

LE GOFF, J. **História e memória**. 5.ed. Campinas: UNICAMP, 2003.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34. 1999

LOBÃO, L. V. B. A missão artística do primeiro MASP: um estudo da concepção de Pietro Maria Bardi para o MASP em seus primeiros 20 anos. In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE, 7, 2011, Campinas. **Anais Eletrônicos...** Campinas: UNICAMP, 2011. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2011/Luna%20Lobao.pdf>> Acesso em: 09 set. 2013.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto alegre: Artmed, 2007.

MEFANO, L. **O design de brinquedos no Brasil**: Uma arqueologia do projeto e suas origens. 163f. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2005.

MELO, C. O. A menina mulher, consumidora fugaz. Consequências do brincar de Barbie. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E GÊNERO, 8, 2010, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFTPR/GeTec, 2010. p.1-10.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Mil brinquedos para a criança brasileira: uma exposição do centro de lazer – SESC Fábrica Pompéia. São Paulo: SESC/Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1982. 87p.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 23.ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MONTEIRO, C. (Org.) **Fotografia, história e cultura visual: pesquisas recentes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

OLIVEIRA, P. S. **Brinquedos artesanais & expressividade cultural**. São Paulo: SESC, 1982.

OLIVEIRA, R. C. Educação Física e Diversidade Cultural: um diálogo possível. **Conexões**, Campinas, v.5, n.2, p.19-30, jul./dez., 2007.

O'SICKEY, I. M. A Revista Barbie e a utilização estética do corpo das meninas. In: BENSTOCK, S.; FERRIS, S. (Orgs.). **Por dentro da moda**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002. p.31-51.

PARANÁ, Secretaria do Estado de Cultural. Coordenação do Patrimônio Cultural Imaterial.

Patrimônio Imaterial. Paraná, s/d. Disponível em:

<<http://www.patrimoniocultural.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=259>> Acesso em: 13 de agosto. 2013.

PELEGRINI, S. C. A.; FUNARI, P. P. A. **O que é patrimônio cultural imaterial**. São Paulo: Brasiliense, 2008.

PELLEGRINI, A.D.; SMITH, P.K. The development of play during childhood: forms and possible functions. *Child Psychology & Psychiatry Review*, Cambridge, v.3, n.2, p.51-57, mar., 1998 *apud* HANSEN, J. *et al.* O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a parti da psicologia evolucionista. **Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano**, São Paulo, v.17, n.2, p.133-143, ago., 2007.

PIRES, N. J. **Robótica**: das máquinas gregas à moderna robótica industrial. 2002. Disponível em: <<http://robotics.dem.uc.pt/norberto/nova/pdfs/gregosxxi.pdf>> Acesso em: 28 nov. 2013

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v.16, n.34, p.169-179, ago., 2006.

REZENDE, W. C. A. **Teatro VentoForte de 1985 a 1995**: A formação de um artista e arte-educador. 2009. 201f. Dissertação (Mestrado em Artes)- Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2009.

ROCHA, E. P. G. Totem e consumo: um estudo antropológico de anúncios publicitários. **Revista Alceu**, Rio de Janeiro, v.1, n.1, p.18-37, jul./dez., 2000.

ROGERS, E. M. Diffusion of innovation. Nova York: Free Press, 1962 *apud* SANTOS, M. A **natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: EDUSP, 2008.

ROVERI, F. T.; SOARES, C. L. Meninas! Sejam educadas por Barbie e “com” a Barbie... **Educar em Revista**, Curitiba, v.25, n.41, p.147-163, jul./set., 2011.

ROVERI, F. T. **A boneca Barbie e a educação de meninas**: Um mundo de disfarces. 2007. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT23-3154--Int.pdf>> Acesso em: 01 nov. 2013.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D. GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, São Leopoldo, v.1, n.1, p.1-15, jul., 2009.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: EDUSP, 2008.

SETZER, V. W. **Antroposofia**. 2013. Disponível em:

<<http://www.sab.org.br/portal/index.php/antroposofia2>> Acesso em: 27 nov. 2013.

TANURI, F. L. **O processo criativo de Lina Bo Bardi**. 2008. 156f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Departamento de Arquitetura da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

VECTORE, C.; KISHIMOTO, T. M. Por trás do imaginário infantil: explorando a brinquedoteca. **Revista Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas, v.5, n.2, p.59-65, dez., 2001.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago. 1975.

ZARANKIN, A. SALERNO, M. A. “Sobre bonecas e carrinhos”: desconstruindo as categorias “feminino” e “masculino” no passado. **Especiaria**, Ilhéus, v.11, n.20, p.219-240, jul./dez., 2008.

ANEXOS

ANEXO A – Parecer Comitê de Ética

COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



São Paulo, 27 de novembro de 2013
CEP N 514047

Ilmo(a). Sr(a).
Pesquisador(a): Vinícius Demarchi Silva Terra
Depto/Disc: Ciências Do Movimento Humano

Título do projeto: "Exposições Lúdicas: uma análise histórica do brinquedo".

Parecer Consubstanciado do Comitê de Ética em Pesquisa UNIFESP/HSP

Este trabalho tem como objetivo discutir e propor uma reflexão sobre os espaços do brincar. A partir de uma abordagem qualitativa, com uma pesquisa histórica e documental, será analisada a reconstrução dos espaços do brincar por meio de Exposições Lúdicas, e investigada as transformações históricas desse espaço do brincar, compreendendo como a Exposição Lúdica pode estimular as habilidades e sentidos da criança e ser um potencializador das práticas corporais. Espera-se encontrar uma arquitetura que valorize a cultura que é própria da realidade de cada criança, com recursos materiais e sensoriais que relembrem os espaços que a criança utiliza para o brincar.

O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de São Paulo/Hospital São Paulo, na reunião de 26/09/2013, **ANALISOU** e **APROVOU** o protocolo de estudo acima referenciado. A partir desta data, é dever do pesquisador:

1. Comunicar toda e qualquer alteração do protocolo.
2. Comunicar imediatamente ao Comitê qualquer evento adverso ocorrido durante o desenvolvimento do protocolo.
3. Os dados individuais de todas as etapas da pesquisa devem ser mantidos em local seguro por 5 anos para possível auditoria dos órgãos competentes.
4. **Relatórios parciais** de andamento deverão ser enviados **anualmente** ao CEP até a conclusão do protocolo.

Atenciosamente,

Prof. Dr. José Osmar Medina Pestana
Coordenador do Comitê de Ética em Pesquisa da
Universidade Federal de São Paulo/Hospital São Paulo

ANEXO B – Termo de Autorização de Acesso aos Arquivos



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE ACESSO AOS ARQUIVOS

1. Identificação da instituição emissora da autorização:

Instituição: Serviço Social do Comércio - Sesc - Gerência de Estudos e Desenvolvimento – GEDES/ Sesc Memórias
 Endereço: Dr. Plínio Barreto, 285 - 3º Andar Bairro: Bela Vista
 Cidade/UF: São Paulo/SP CEP: 01313-020 Tel.: (11) 3016-1655
 Representante da Instituição: Marta Raquel Colabone Cargo: Gerente

2. Identificação da pesquisa:

- a. Título do Projeto: Exposições Lúdicas: Uma análise histórica do brinquedo
- b. Objetivos:
 - Analisar as transformações históricas dos modos de apresentar os brinquedos ao público em exposições lúdicas;
 - Compreender as exposições lúdicas como produções culturais que difundem sentidos e significados estéticos e políticos sobre o brinquedo.
- c. Assunto pesquisado no arquivo: Exposições Lúdicas de brinquedo
- d. Universidade/Curso: UNIFESP – Universidade Federal de São Paulo – Campus Baixada Santista / Educação Física
- e. Professor Orientador: Prof. Dr. Vinícius Demarchi Silva Terra
- f. Pesquisadora Responsável: Camila Teixeira Costa
- g. RG: 2664430 SSP/DF CPF: 03354593156

3. Declaração:

Eu, Marta Raquel Colabone, representante da instituição, Serviço Social do Comércio - Sesc - Gerência de Estudos e Desenvolvimento – GEDES/ Sesc Memórias, dou autorização de acesso ao nosso arquivo, aos pesquisador indicado no item 2, nas seguintes condições:

- a. O acesso aos dados será supervisionado por uma pessoa que esteja plenamente informada sobre as exigências de confiabilidade;
- b. Os dados serão usados para fins científicos;
- c. Poderei desistir de permitir o acesso aos arquivos e/ou documentos a qualquer momento, sem ser penalizado fisicamente, financeiramente e moralmente.
- d. Ao final da pesquisa, se for do meu interesse ou da instituição, terei livre acesso ao conteúdo da mesma, podendo discutir os dados com o pesquisador.

Caso queira entrar em contato com a pesquisadora responsável, poderei fazê-lo pelo número: (13) 8168 – 2036.

Desta forma, uma vez tendo lido e entendido tais esclarecimentos e, por estar de pleno acordo com o teor do mesmo, dato e assino esta autorização.

São Paulo, 06 de setembro de 2013.

Responsável pelos arquivos

Professor Orientador da Pesquisa

Pesquisador responsável

APÊNDICES

APÊNDICE A – Fotografias do Catálogo Mil..., 1982 em CD-ROM

APÊNDICE B – Trilha Sonora de Exposições Lúdicas: uma análise histórica do brinquedo em CD-ROM

APÊNDICE C – Fotografias da Apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso